# 掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.230

研究中心

战国无双 编年史3

3DS PSV

攻略透解

最终幻想 探索者 3DS

妖怪手表2 真打 3DS

高达破坏者2 PSV

Fate/hollow ataraxia PSV

专题企划

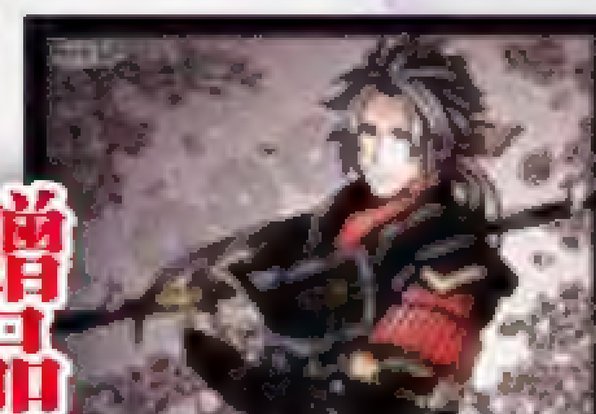


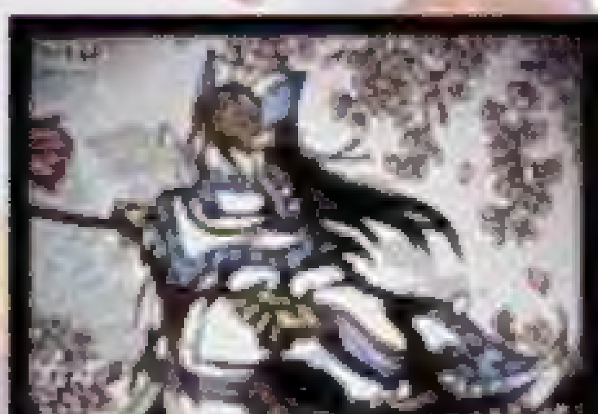
2014 TV GAME大赏

媒体评选·掌机篇

2014 掌机游戏年鉴

赠品





《战国无双4》主题卡片

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# 掌机王Sp 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.230电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

**参与方式：**在2015年3月22日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击“《掌机王SP》VOL.230电子回函”并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

## 一等奖 1名

3000日元/40美元/300港币点卡一张，中奖后由中奖者选择机种及港/日/美服（版）



3DS e商店/PSN点卡

## 二等奖

1名



《命运石之门》官方画集



1名 3DS LL《怪物猎人3 G》硬壳包

## 三等奖



1名 PSV彩包



1名 《刀剑神域》文件夹



1名 3DS直充电源

## 《掌机王SP》第228辑中奖名单

**一等奖 1名** 3DS e商店/PSN点卡

| 上海市 | 彭逸敏 |
| --- | --- |

**二等奖 2名** 3DS LL《怪物猎人3 G》硬壳包/《命运石之门》官方画集

| 开平市 | 黄荷深 | 北京市 | 张剑 |
| --- | --- | --- | --- |

**三等奖3名** 掌机周边/《刀剑神域》文件夹

| 上海市 | 李博唯 |
| --- | --- |
| 台州市 | 张城恺 |
| 开平市 | 周卓乐 |

## 《掌机王SP》第228辑DVD问答—中奖名单



3名 PSV 硬壳包

| 昆明市 | 李博南 |
| --- | --- |
| 汕头市 | 林少忠 |
| 大石桥市 | 赵云 |

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

开启阿莫特拉斯岛的探险之旅！

P109 攻略透解

系统详解
难点任务解析
召唤兽打法

最终幻想 探索者 3DS

P164 攻略透解

GUNDAM BREAKER 2

ガンダムブレイカー

完全进化后的破坏与再造！

高达破坏者2 PSV

系统详解
技能详解
全任务资料

P146 攻略透解

妖怪手表2 真打 3DS

乘上妖魔特急列车
前往更加广阔的妖怪世界

追加系统详解
限定妖怪收法
支线任务解说
追加BOSS打法

以信念与羁绊推动历史！

无双演武、练武馆完整任务资料
全60把秘藏武器打法攻略

战国无双 编年史3 3DS/PSV

P210 研究中心




封面画师：幸树
封面设计：咕噜

口袋光环地址:http://www.tudou.com/programs/view/OomB6xfMuOI/
密码：F25DRp



口袋光环 VOL.230





# 目录

## 掌机情报站



## 专题企划



## 黄金眼



## 三次元空间



## PSV总部



## 便携领域



## 前线狙击



## 新作拼盘



## 游戏一品轩

## 游戏索引



### 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

# 掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

文 苍穹

软件 SOFTWARE

## 任天堂开年直播会，明确春季软件阵容

1月14日，岩田聪社长在新的一年里首次召开了网络直播会，多款预定于春季发售的重头游戏，如《塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D》、《异度之刃》都确定了发售日。更令人惊喜的是，发布会上还有几款首次公布的全新作品。

今年是“《火纹》系列”25周年纪念，基于《觉醒》的引擎制作的完全新作《火焰之纹章if》也预定在今年夏天与广大玩家见面。本作的人设依旧是小崎佑辅，剧本则交由曾负责过《金田一少年事件簿》的树林伸撰写。标题中的“if”意为“如果”，在剧情和系统方面会具体怎样的体现目前还不得而知。此外，“《节奏天国》系列”也在时隔近7年后重回掌机平台，虽然副标题尚未确定，但浓浓的恶搞风格依旧。这两款作品都预定于今年夏季上市，其他新作情报请参看本辑“口袋光环”。






软件 SOFTWARE

## 强强联合惊业界，智龙迷城×马里奥

一个是在手机游戏市场屡次创下业界神话的《智龙迷城》，一个是在家用游戏界活跃了二十多年的马里奥兄弟，当这两个名字碰撞在一起时会发生怎样的化学反应？GungHo于1月8日在东京召开新作发布会，公布了《智龙迷城》与《马里奥》这两大品牌的合作企划——3DS游戏《智龙迷城 超级马里奥兄弟版》。正如其名，本作采用《智龙迷城》的基本玩法，通过消除转珠的方式对敌人发动攻击，游戏中到处都充斥着“《马里奥》系列”的独特元素。本作的类型定义为解谜RPG，与2013年12月发售的3DS版《智龙迷城Z》一致。该作迄今为止销量已逾150万，如此骄人的成绩相信也是促成这次合作的一大诱因。《智龙迷城 超级马里奥兄弟版》将于4月29日发售，零售版和下载版定价一致，仅4000日元（不含税）。





软件
SOFTWARE

## 平台更替玩法不变，再次遇见《海腹川背》






3DS游戏《再见 海腹川背》于2013年6月发售后，唤醒了众多老玩家的回忆。时隔多年主人公已经从小萝莉变成亭亭玉立的大姑娘，而游戏的难度则依然保持着系列的水准。如今该作将转战移植PSV平台，名为《再见 海腹川背 散》的完整版最大卖点在于60帧的流畅画面，游戏除了收录系列原点——SFC版初代外，还会追加全新的关卡，让玩家同时感受到新、老《海腹川背》的魅力。

软件
SOFTWARE

## Granzella取得系列版权，《绝体绝命都市4》解冰封




2011年3月11日发生的东日本大地震夺走了无数的生命，而一直以“灾难来袭、绝境求生”为主题的“《绝体绝命都市》系列”最新作，也在延期后最终于3月14日遗憾地宣布中止开发——4代的故事正是发生在大地震后的荒废都市中。如今4年过去，地震侵袭过的都市重新焕发生机，人们心中的伤口也在慢慢愈合。“《绝体绝命都市》系列”的版权已从Irem移交到Granzella公司，一度在PS商店停止销售的系列1～3代也重新上架，官方也宣布将于2015年秋天公布4代的最新情报。这款尘封多年的作品原定登陆PS3平台，考虑到家用机市场目前正处于世代交替，以及3代登陆PSP的先例，4代也很有可能跨PSV平台，喜欢本系列的玩家不妨保持关注。

硬件
HARDWARE

## New 3DS XL姗姗来迟，2月登陆北美市场

在日本已发售3个多月的3DS新机型，于新年伊始也在欧洲市场开卖，但北美方面直到1月中旬才终于公开了上市日程——美版New 3DS XL将在2月13日发售，售价199.99美元。首发包括金属红、金属黑两种配色，而《塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D》、《怪物猎人4 终极版》的限定版主机也会于同日发售。注意，美版仅发行XL机型（对应日版LL机型），并不会发售可使用自定义外壳的New 3DS，喜欢换壳的玩家需慎重考虑。






事件
EVENT

## 任天堂俱乐部将关闭，全新服务准备中




常买3DS正版游戏的玩家一定对“小黄纸”不会陌生，它可以作为点数充值，从而兑换任天堂俱乐部的限定奖品。任天堂的会员制服务已经持续了11个寒暑，拥有多达620万的会员。然而官方网站日前公布，将于2015年秋天结束“任天堂俱乐部”服务，俱乐部点数的充值将在4月20日截止，而点数兑换奖品则会在9月30日截止。目前在1月19日前注册的会员，可以用800点兑换4000日元的e商店购物券，非常超值，手头还存有大量“小黄纸”的用户请尽快使用。当然玩家们也无须伤心，任天堂将在秋天同时启动全新形式的服务，具体内容让我们拭目以待。

软件
SOFTWARE

## 《舰队收藏》5月来袭，限定版PSV同期发售




2013年4月开服的舰队育成型网页游戏《舰队收藏》，以美少女化的战舰——“舰娘”为卖点，在日本可谓红极一时，今年1月也推出了TV版动画。《舰队收藏改》虽然早就宣布登陆PSV，但迟迟没有公布游戏类型和具体日期。如今角川Games终于宣布该作将于今年5月发售，并且还会推出限定版PSV主机。首段PV影像也揭开了游戏的面纱——PSV版基于网页版的系统和玩法，UI经过重新设计，海战系统也会针对掌机做出调整。

硬件
HARDWARE

## 《如龙0》推出限定版PSV，免费应用同步上架

跨PS3、PS4平台的《如龙0 誓约之地》将于3月12日发售，在完成发布会上，官方除了公布桐生一马、真岛吾郎版的限定PS4主机外，还宣布将推出限定版的PSV-2000和PSV TV。PSV分为黑色和白色两款，机身背面是桐生一马和真岛吾郎的纹身，售价20980日元（不含税）；PSV TV则只有白色款，同样有龙纹身图案，售价16280日元（不含税）。

这两款限定机将于2月26日先行发售，目的是配合同日在PSV平台推出的《如龙0》免费应用。这款PSV免费应用包含斗技场、赌场等小游戏，还有5种付费的DLC包，可追加麻将、柏青哥等玩法。与前作《如龙 维新》一样，玩家在游玩过后可以把赚得到的金钱、道具等通过交叉存档的方式继承到《如龙0》的正篇游戏中，非常方便实用。










软件 SOFTWARE

## 《空之轨迹》的进化

继《零之轨迹》、《碧之轨迹》之后，《英雄传说 空之轨迹FC》也将以全程语音、高清画质的形式，于2015年内登陆PSV平台。《空之轨迹 进化版》的人物肖像全部经过重新绘制，UI也基于本世代的掌机重新设计，并融入地图、视角可变等机能，收录50首以上的经典名曲。作为“《轨迹》系列”的的第1作，《空轨》在国内有着极高的人气，喜欢本系列的玩家可以在PSV上重温艾丝蒂尔和约修亚的冒险故事了。







软件 SOFTWARE

## 《风来之西林》的复活

经典的迷宫探索RPG“《风来之西林》系列”在正统作5代发售后就陷入沉寂，时隔4年，Spike Chunsoft宣布5代将在NDS版的基础上大幅强化，以《不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子》之名在PSV上复活。除了对应16比9画面外，《加强版》可以通过右摇杆眺望整个迷宫场景，正篇通关后还有全新的追加迷宫供玩家们挑战。当然本作也会对应奖杯系统，但具体发售日尚未确定。






软件 SOFTWARE

## 《天使与龙的轮舞》降临





正在热播的1月新番动画《天使与龙的轮舞》很快宣布改编成游戏，由BNGI负责开发。《CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音》将以原创主人公的视点展开，展现原作角色们与龙激战的故事。游戏类型是动作射击，玩家能操控可变人型机动兵器“帕拉美露”展开空战，希望战斗系统能够满足原作粉丝的期待。本作预定于2015年春发售。

PORTABLE GAME SALES RANKING

# 掌机TOP10销量榜

栏目主持：胧月

跨入2015年的销量榜开始重新累计本年的硬件销量，元旦期间的日本照例没有新作发售，榜单上除了《高达破坏者2》和《最终幻想 探索者》外，都被3DS的几个传统大佬级游戏刷屏。北美软件榜基本维持了不动如山的态势，不过第八名久违地出现一款NDS游戏，亦是至今都炙手可热的动画电影《冰雪奇缘》改编作，愿演唱其中文版主题曲的英年早逝女歌手姚贝娜天堂安好。

## 软件销量（日本） 2015年1月5日～1月11日

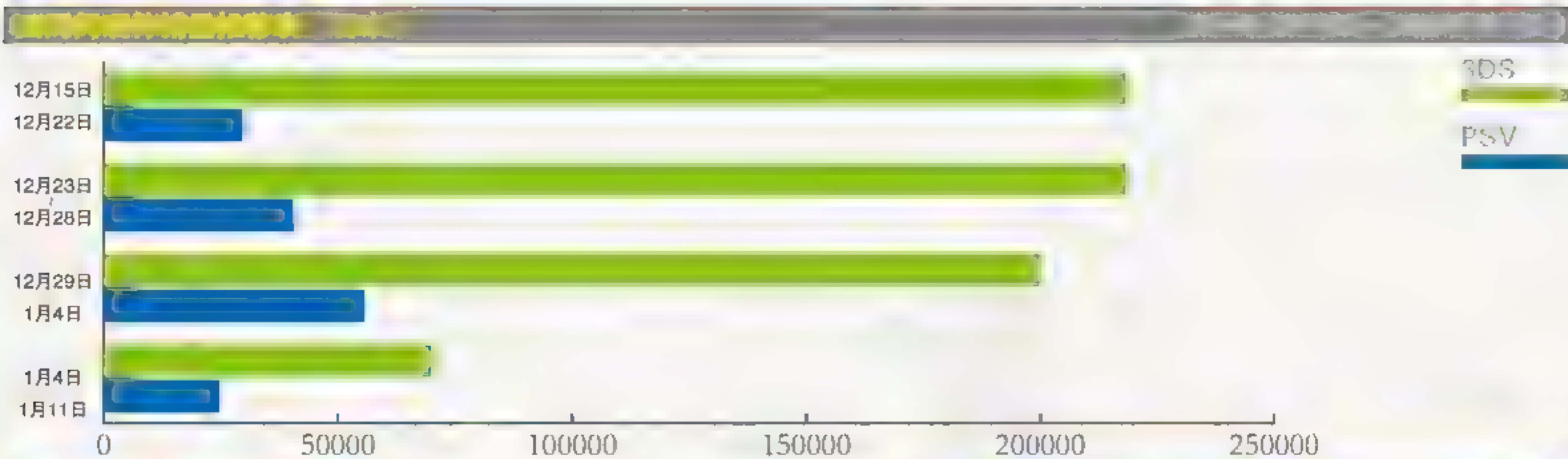
| 排名 | 变动 | 游戏名 | 日文名 | 厂商/类型/发售日/价格 | 本周销量 | 累计销量 | 消化率 | 平台 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | — | 妖怪手表2 真打 | 妖怪ウォッチ2 真打 | ■Level-5■RPG■2014年12月13日■4968日元 | 7万4816套 | 229万6044套 | 80%以上 | 3DS |
| 2 | — | 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 | ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア | ■Nintendo■RPG■2014年11月21日■4937日元 | 4万6305套 | 263万4048套 | 80%以上 | 3DS |
| 3 | — | 任天堂全明星大乱斗 | 大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS | ■Nintendo■ACT■2014年9月13日■5616日元 | 2万9391套 | 219万0041套 | 80%以上 | 3DS |
| 4 | ↑ | 怪物猎人4 G | モンスターハンター4G | ■Capcom■ACT■2014年10月11日■6264日元 | 2万1498套 | 244万7024套 | 80%以上 | 3DS |
| 5 | ↓ | 妖怪手表2 元祖·本家 | 妖怪ウォッチ2 元祖・本家 | ■Level-5■RPG■2014年7月10日■4968日元 | 1万2244套 | 308万9469套 | 80%以上 | 3DS |
| 6 | NEW | 高达破坏者2 | ガンダムブレイカー2 | ■BNGI■ACT■2014年12月18日■7171日元 | 7763套 | 10万759套 | 80%以上 | PSV |
| 7 | ↑ | 立体动物之森 | とびだせ どうぶつの森 | ■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4937日元 | 7521套 | 427万1503套 | 80%以上 | 3DS |
| 8 | ↑ | 马里奥赛车7 | マリオカート7 | ■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4937日元 | 4867套 | 237万200套 | 80%以上 | 3DS |
| 9 | NEW | 最终幻想 探索者 | ファイナルファンタジー エクスプローラーズ | ■Square Enix■A・RPG■2014年12月18日■6264日元 | 4509套 | 24万3329套 | 80%以上 | 3DS |
| 10 | ↑ | 朋友聚会 新生活 | トモダチコレクション 新生活 | ■Nintendo■ETC■2013年4月18日■4937日元 | 4112套 | 171万835套 | 80%以上 | 3DS |

## 硬件销量（日本） 2015年1月5日～1月11日

| 机种 | 周间销量 | 2015年销量 |
| --- | --- | --- |
| 3DS | 7万100台 | 27万200台 |
| PSV | 2万4771台 | 8万390台 |

3DS累计销量 1811万7256台

PSV累计销量 350万3465台




## 软件销量（北美） 2014年12月28日～2015年1月3日

**1 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石**
本周销量 9万4584套 累计销量 261万6678套
Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire
■Nintendo■RPG■2014年11月21日■39.99美元
3DS

**2 任天堂全明星大乱斗**
本周销量 5万7246套 累计销量 213万3283套
Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年10月3日■39.99美元

**3 新·超级马里奥兄弟2**
本周销量 1万6946套 累计销量 298万9783套
New Super Mario Bros. 2
■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元

**4 口袋妖怪 X·Y**
Pokemon X/Y
■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元

**5 马里奥赛车7**
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元

**6 朋友聚会 新生活**
Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元

**7 立体动物之森**
Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元

**8 NEW 冰雪奇缘 奥拉弗的任务**
Frozen: Olaf's Quest
■Disney■ACT■2013年11月12日■19.99美元
NDS

## 硬件销量（北美） 2014年12月28日～2015年1月3日

| 机种 | 周间销量 | 2015年销量 |
| --- | --- | --- |
| 3DS | 8万1640台 | 8万1640台 |
| PSV | 6167台 | 6167台 |

3DS累计销量 1452万9751台

PSV累计销量 194万9048台



# 游人望远镜



2015年已然到来，对于不过春节的虫某来说这就是羊年了。记得90年代拥有第一台笔记本电脑时，里面附带了一个桌面程序，每双击一次就会出现一只羊，不断双击增殖之后，羊群会在桌面上奔跑，有些会开始吃草，有些会被外星人绑架，有些还会打架，增殖会了，减少的方法一直没掌握，每次都只能关机。想来那也是虫某拥有的第一款PC游戏（大概）……好，接下来一起进入羊年的第一期“游人望远镜”

栏目主持 | 虫无兮

## 龟冈慎一



新年第一次踏足吉祥寺，然而街上都是因新年放假而闲得发慌的人群，哪里的饭馆都排起了人龙。我真是太天真了。

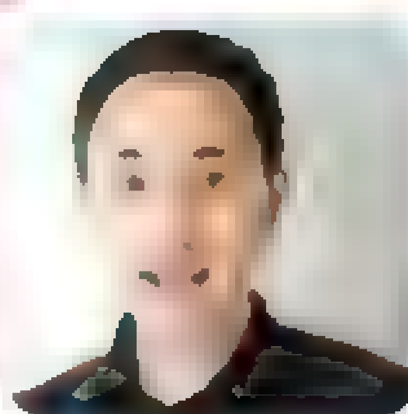
1月3日





虫某在日本时也求了一次签，然而签上运势虽然是中吉，里面的内容却都是普普通通，没啥是一帆风顺、马到成功的……这就是仅次于大吉的签吗？！（摔）

## 松山洋



大过年的就在画画了……虽然还不能公开用途……不过超·开心的！

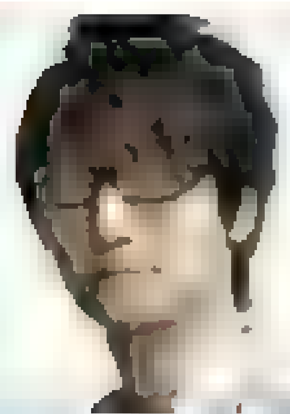
1月1日

新年初始，元旦的晚上就开始发烧了，一直在睡觉。最后不得不被送去医院，然后医生说我有可能感染了禽流感。总之，就是要老老实实躺着……好辛苦啊。iPhone也弄丢了……

1月2日



每年过年总会有几个倒霉蛋，不过今年松山P的运势确实是太糟糕了……所幸最后禽流感的检查结果是阴性，不然本栏目就要缺少一个有力的段子手了（笑）



## 小岛秀夫

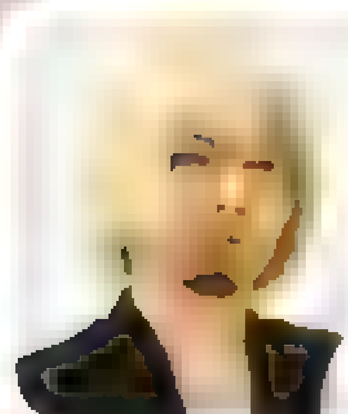
Konami副社长，[illegible]作人

收到了一封来自澳大利亚的游戏设计师Joshua的饱含热情的邮件。虽然立场不同，但是对于经历过一段十分艰难的时期而变得软弱的自己而言，信中的内容让我高兴得热泪盈眶。自己一直在坚持的工作、现在仍然继续着的工作，并没有错。因为有人正在支持着我。好，擦干眼泪，继续加油吧。

1月7日



这大概是每个创作者最幸福的时刻：拥有自己的支持者。新的一年，也希望读者们能够坚持自己的想法走下去

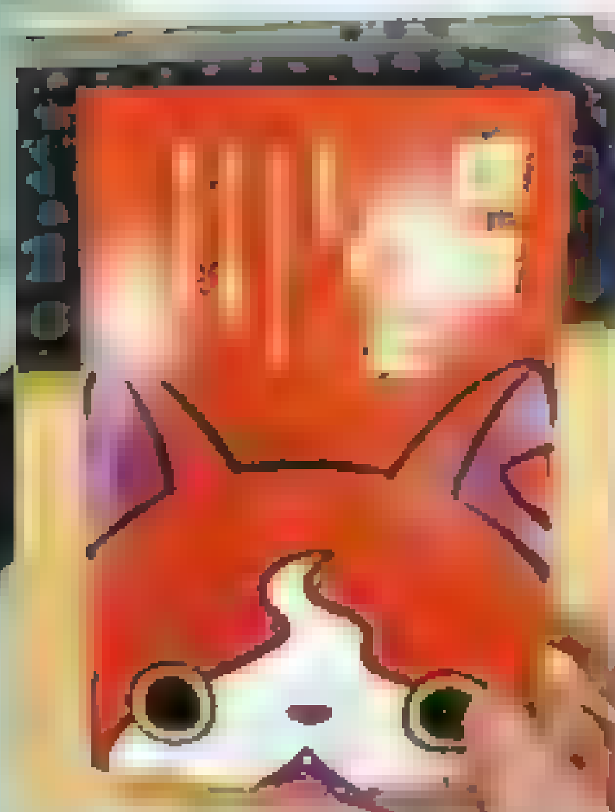


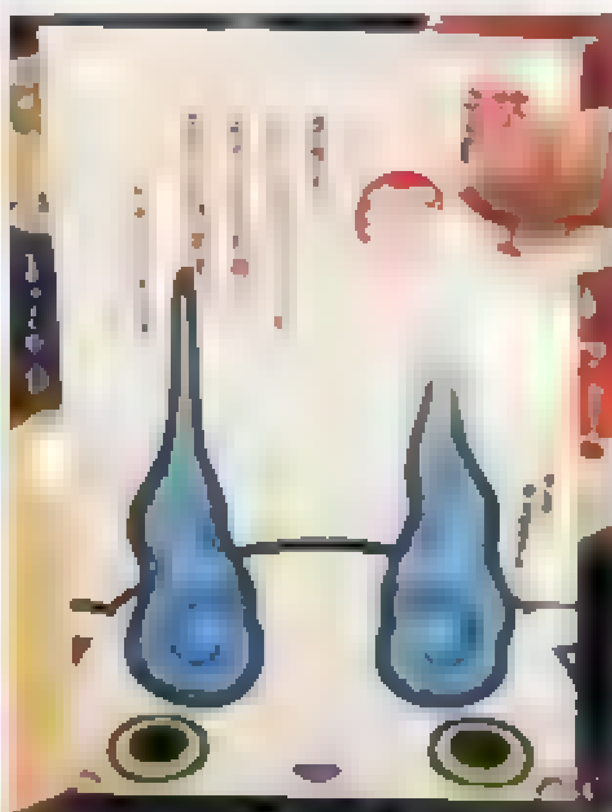
## 斋藤祐一郎

[illegible]

收到了从Level-5寄来的贺年卡喵。

啊啊地缚猫好可爱呀，正这么想着，隔壁的寺P收到了很不得了的贺年卡ダス！（此处模仿小狛口吻）





居然连小狛都有……到底有多少张啊，我全部都想要啊！

1月5日



从这种绝妙的配置可以感觉到深深的恶意。

（注：电影原名“エクソダス”，即《出埃及记》。“クソダス”则是小狛版的“这是粑粑”。）

1月12日



看来人气太高也是一种罪……不过虫某还是相信这只是巧合天成



## 志仓千代丸

Mages社长兼游戏制作人，代表作[illegible]



最近，厨房那边总是会传来“咚！”的怪声，还以为是什么灵异现象弄得我很苦恼。谁知刚刚我竟然目睹了“恶灵”的真身！真希望我能够像原来那样一无所知地活下去的说……

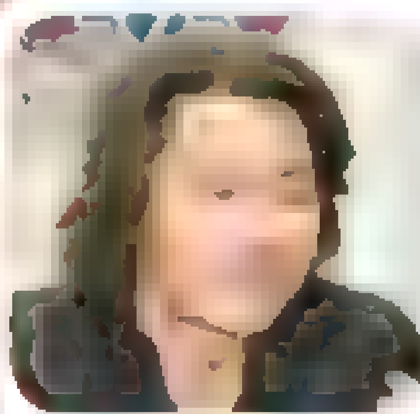
#把碳酸饮料拿去冰冻结果炸开了#



1月17日



社长物理没学好啊，液体结冰体积会膨胀这可是常识。杂志前的小朋友可千万不要模仿他哦。另外，把碳酸饮料放进微波炉也是不行的哦！



## 森本兼次郎

[illegible]系列”及“575计划”

现在回过头想想，我当时考虑台词时，可能并没有为蛋头博士量身打造，而是将符合大塚先生气质的台词给蛋头博士安上了也说不定……大塚周夫先生，一路走好。

1月16日



在声优界活跃了50多年的老一代著名声优大塚周夫于1月撒手人世，只留下许多动画和游戏角色供后人缅怀 那演绎得入木三分的鼠男（《鬼太郎》），已成绝唱

# 2014 TV GAME大赏

## 媒体评选·掌机篇







文 掌机王全体编辑 美编 咕噜

又到了一年一度的TV GAME大赏与广大读者见面的日子。在《掌机王SP》第229辑中已经为读者们送上了本次大赏的选票，不知道各位读者们是否有积极参与呢？读者们的票选结果经过严格统计后，将会在春节过后的第231辑中进行公布。本辑先为大家带来经过小编们严格筛选，所评出的2014年度各大掌机平台优秀作品。

主办媒体：游戏机实用技术 掌机王SP UCG.cn UCG视频

# 机种篇

风起云涌的2014年，PSV与3DS平台上均涌现了大量优质的作品。编辑们经过严格的评议和筛选，为大家带来2014年的年度最佳PSV和3DS游戏。

## 年度最佳PSV游戏大奖 暗魂献祭 Delta




从2013年年初，SCEJA高调发表“共斗先生计划”以来，PSV平台陆续出品了大量共斗类和狩猎类作品，铺天盖地的大量宣传也让“共斗”这一概念在短时间内被玩家们所熟知。去年年初，这款《暗魂献祭》的资料篇性质作品在追加了新系统、新敌人、新供物等诸多要素后与玩家们见面。和原作相比，《Delta》的变化不可谓不大，单单是新加入的剧情和以《格林童话》中经典角色改编的新怪就足以让老玩家乐在其中，需要不断清零等级才能获得并提升等级的心脏刻印，可无限刷新并挑战各种任务的白纸页面以及后期更新的无限魔宫等要素也都需要花费大量时间，让游戏有着比前作更高的耐玩度。

和前作一样，游戏发售后通过DLC的形式不断更新着任务和魔物，甚至还有无限魔宫这类全新的挑战模式，让本作在很长一段时间里都保持着新鲜感。供物方面原本数量就不少，并且官方还在游戏发售之后，根据玩家的意见不断调整供物的能力，让游戏拥有更加良好的平衡性。

“《暗魂献祭》系列”算是开拓了狩猎类游戏的一个新方向，虽然和《怪物猎人》这类老牌作品相比还有诸多不足，但制作方通过收集玩家意见不断改进游戏的诚意大家是能看到的。希望正统续作中能看到更多独创的亮点，让这款作品脱离传统狩猎游戏的框架，真正开拓出一片全新的领土。

## 年度最佳3DS游戏大奖 口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石

从博士那领来第一个初始口袋妖怪，开始一段与大自然中诸多口袋妖怪邂逅的不寻常之旅，一起成长、一起冒险、一起战斗，这是系列的乐趣，亦是本作的乐趣。在游戏开始时，从GBA版的原版画面开始，到车门打开后一个崭新的世界呈现在眼前，12年的时空穿越就展现在这短短的开场时间内。在3DS机能的支持下，原本就非常美丽的芳缘地区以更加美轮美奂的面貌展现在玩家的面前，新的口袋妖怪搜索系统则给了玩家完全不同于以往的体验，加上沿用了《X・Y》的、让通信对战极其方便的PSS系统以及进化的秘密基地，可以说这是一款既让玩家载着满满回忆、又会不断让玩家感受到各种新意的冒险之旅。而一众新的MEGA进化精灵，为原本就简单暴力的MEGA众增加新的暴力打手的同时，也赋予了MEGA精灵们诸如盾牌、队医等新的职责。通关后二周目的Delta之章堪称本作的最大亮点，不仅将原本作为游戏过场的地标设施和NPC串联起来，更将雷库萨大战迪奥希斯的电影经典场景再现，并与《X・Y》的重头要素MEGA之谜毫不违和地融合在一起，称得上是一款包含各种新意的重制版。对战度假区本身乐趣多多，但直接照搬《X・Y》的战斗洋馆却略有争议，不过游戏中有提示战斗开拓区已在开发，这意味着借由网络配信，原版资料篇中最强大的增加要素也可以在本作中期待了。从头到尾的诚意与新意，让这款原本只是复刻的作品，最终力压群雄捧得了最佳3DS游戏的大奖。

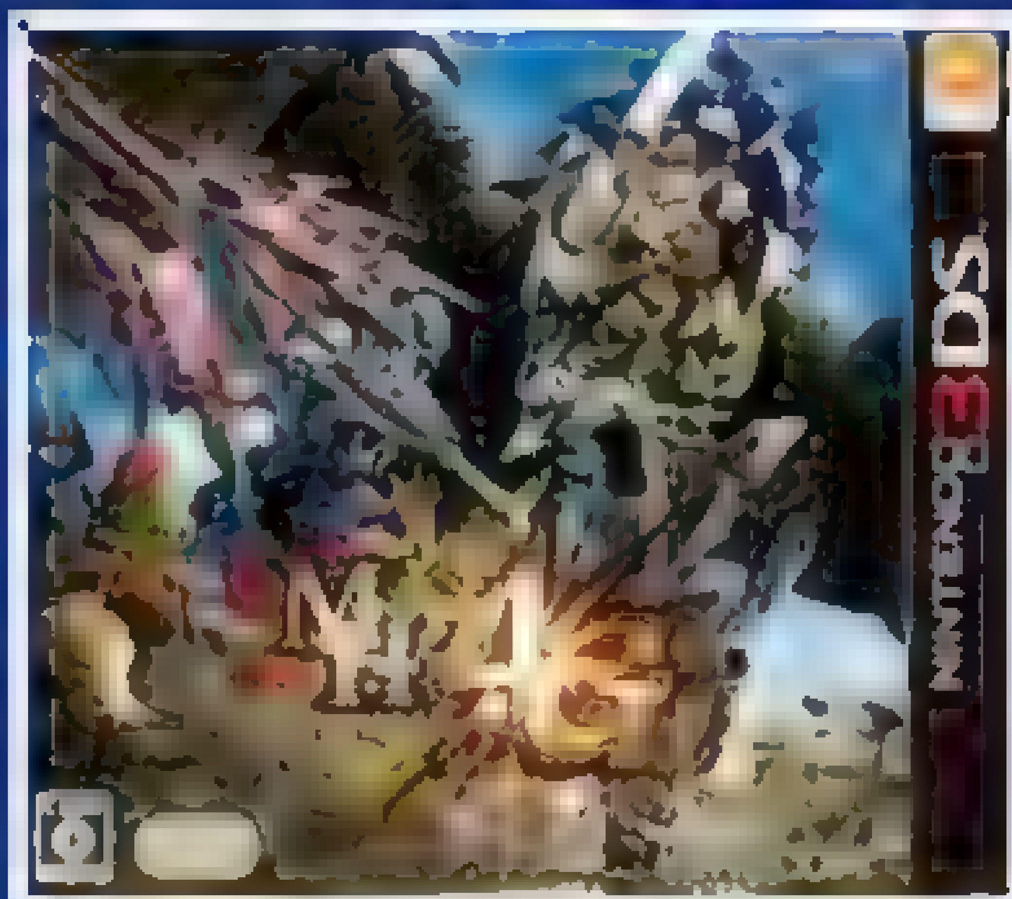


# 类型篇

本篇按照游戏的基本类型进行作品的分类评选。与去年的情况类似，2014年部分类型作品过于饱和，甚至某些类型下的候选优质作品已经多到连提名都挤不进去（例如RPG类的《闪之轨迹Ⅱ》和《光之子》等等），另外某些类型却依旧无人问津。以下出现的类型，均是2014年掌机平台有着亮眼表现、值得一提作品的类型。

## 怪物猎人4G 3DS

年度最佳 ACT

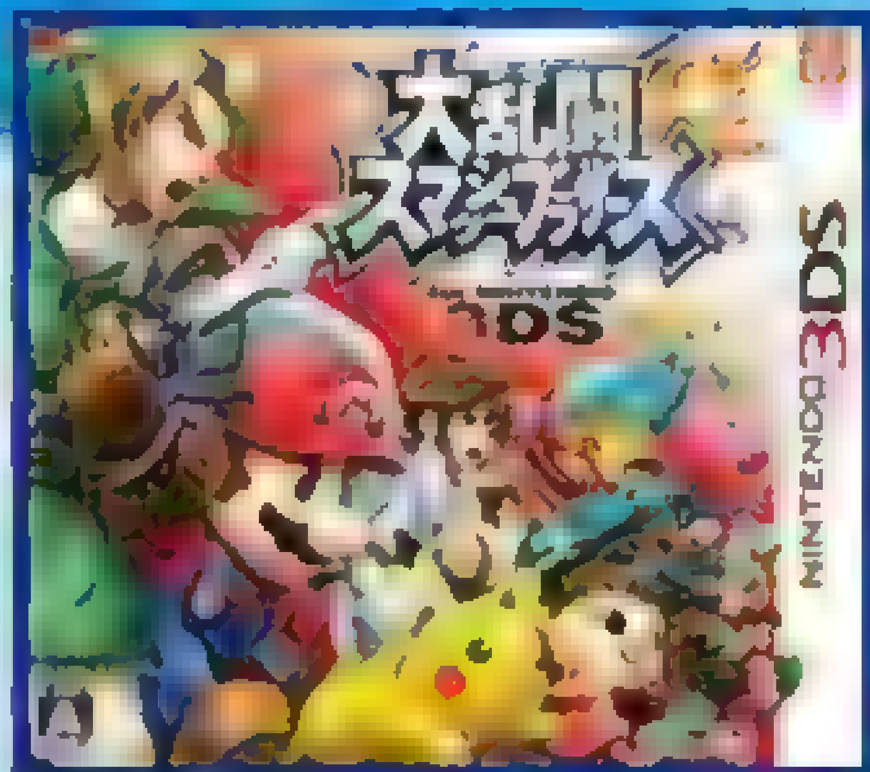


作为《怪物猎人4》的资料篇，《怪物猎人4G》依然主打的是高低差要素，将狩猎从平面延伸到了空间。和以往相比，由于活动范围变广，怪物也变得更为活跃，会利用墙壁或是藤蔓等地形对猎人展开攻击，甚至还有针对不同层面的招式，真实感更强。

高低差对玩家的动作要素也有不小的影响，其中最为重要的就是跳跃攻击，跳跃攻击如果打中怪物就能爬上怪物的背部进行乘骑，乘骑成功的话能令怪物倒地，是一次绝佳的攻击机会。对于新手来说，利用跳跃攻击也可以较为轻松地进行游戏，可以说是系列吸引轻度玩家一个重要改动。

如果说跳跃攻击是照顾新手猎人的要素，那为老猎人准备的则是公会任务。以往作品中，任务都是固定的，而公会任务则允许玩家在一定程度上作成原创任务。相比普通任务，公会任务还会成长，随着任务等级的提升，怪物的实力也会增强，特别是本作还加入了新的极限状态怪物，难度比《MH4》更上一层。当然，任务等级越高获得的报酬也会越好，所以即使再难，也阻挡不了猎人乐此不疲地进行挑战。

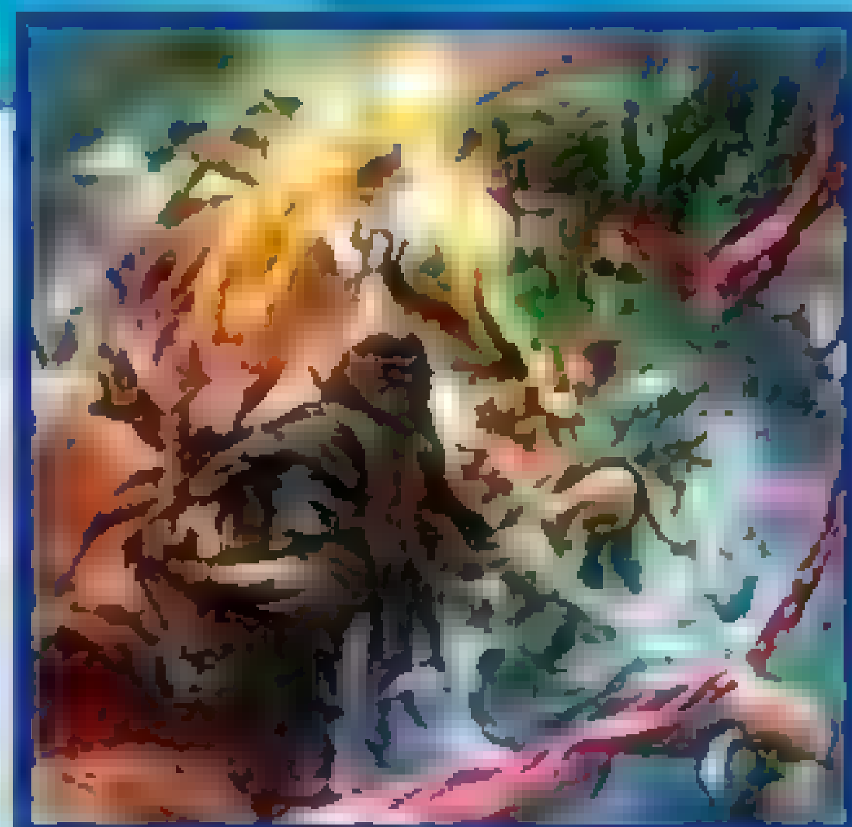
## 提名 任天堂全明星大乱斗 3DS



樱井政博团队继《新·光之神话》后的又一力作，其丰富的游戏内容令人惊叹。它继承了任氏游戏一贯的耐玩风格，即使玩家已经玩了数百小时，也依然能从游戏中找到新鲜感和值得继续游戏的动力。游戏中收录了49个特色各异的角色，每人都有值得发掘的深厚内涵，无论玩家是要追求格斗技巧，还是单纯只想体验乱斗的乐趣，这么多角色都能保证充分的耐玩度。除了对战模式以外，游戏中的清版模式也相当有趣，足够当作一个独立的动作游戏来玩。

为犒赏在游戏中投入大量时间的玩家，本作提供了海量的收藏品供玩家去收集。这些收藏品既有纪念性质的原作手办和音声，还有用于实际对战的人物招式和装备。当玩家收集了一定数量的招式和装备后，还可以着手研究各个角色的配招和配装，从而打造出强力的个性化套路。

## 提名 暗魂献祭 Delta PSV

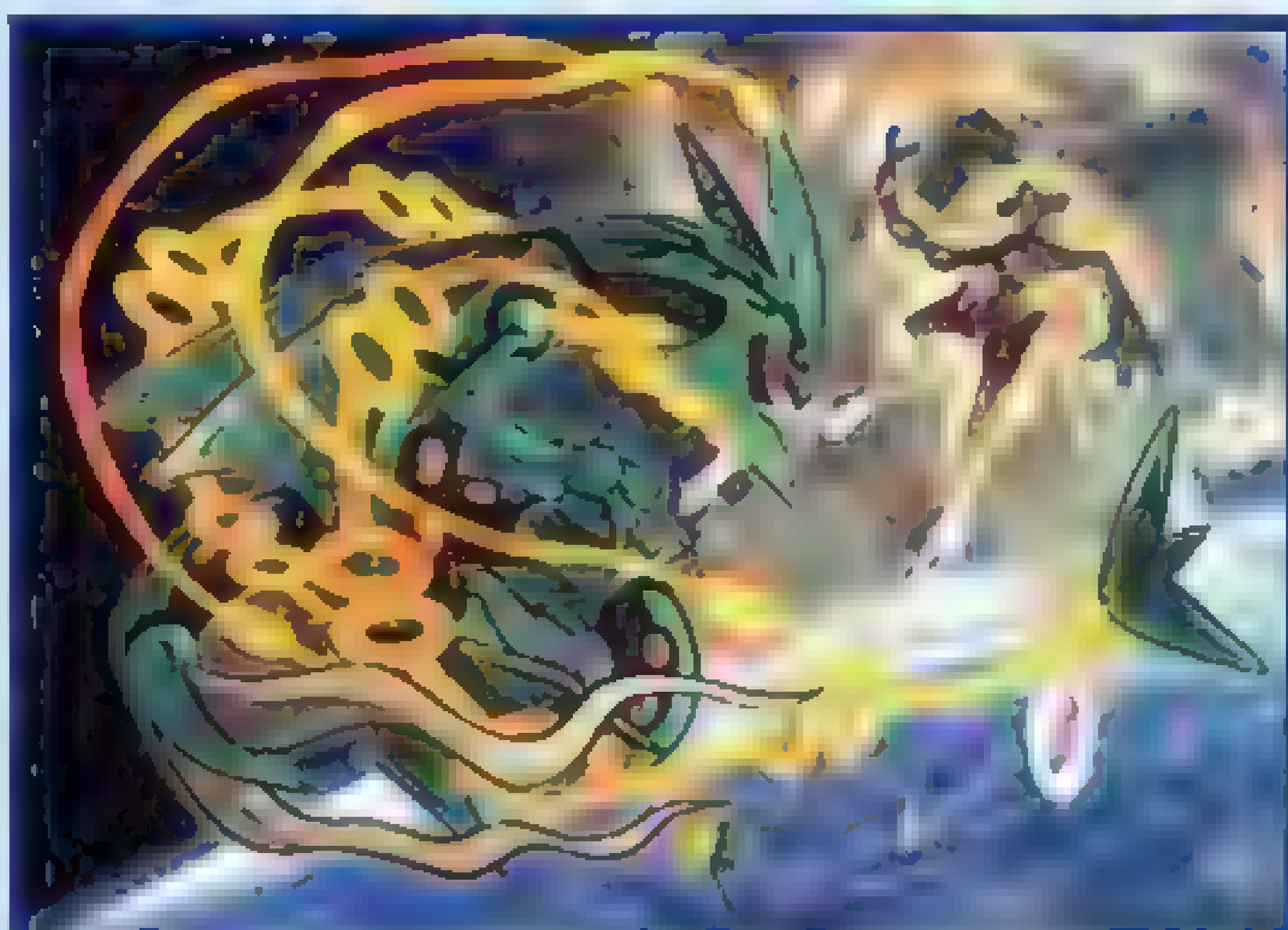


《暗魂献祭》走的是以炫酷魔法狂轰滥炸的快速狩猎模式，由于没有耐力这项数值，因此可以毫无顾忌地全程狂奔，配上瞬移类供物后更是飞一般的感觉，行动时有着传统ACT作品的爽快感。虽然游戏中大部分招式为远程魔法，但也不乏剑、斧、枪等幻化而出的近战武器，加上本作对远程武器有所削弱，实际战斗起来也是各种紧张刺激，需要熟悉BOSS的各种招式后做出预判并进行躲避，并不是一味地远程猥琐就能获胜。爽快感是衡量一款动作游戏成功与否的一个标杆，本作在这方面做得不错，瞬移配合近战攻击可保证自身随时游走在BOSS身旁，见招拆招。比较遗憾的是武器的攻击手段略显单调，当然，这也让游戏有着继续进化的空间。




## 口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石 3DS

作为重制版，本作自然是承袭了原作的一切要素，不过既然是基于第六世代，那么起码在画面和音乐上，都是完全重新制作的。而和自己的口袋妖怪们一路共同成长的成就感，以及收服、育成、通信、对战这些经典要素，虽然在其他游戏中都已常见，但在《口袋》中依然有着无法替代的魅力。游戏的舞台是芳缘地区，作为玩家的我们，一路上在和口袋妖怪一同成长的同时，也能感受到细节上各种细致入微的的精彩设定。游戏的流程难度以一周目简单、二周目提升的方式递进，强大的对手不得不然让玩家严阵以待，“Delta 之章”后再战联盟的激战令人难忘。华丽大赛和强化的秘密基地则完美融合了经典与创新，通关后庞大的 Delta 之章以及各种丰富的要素，也都彰显了厂商的诚意所在。






## 妖怪手表 2 3DS

在“最佳 3DS 游戏大奖”的角逐中，本作虽然惜败于《口袋妖怪》，但若放眼至日本本土，本作掀起的热潮完全不亚于后者的社会影响力，因此与《口袋妖怪》双双斩获“最佳 RPG”桂冠，实乃实至名归。

在日本创下惊人销量的本作不仅在内容上堪称厚道，颇具创意的系统和战斗模式也让其在同类游戏中独树一帜。剧情方面，游戏采用了时下流行的“穿越”元素，追溯了关键道具“妖怪手表”的起源，并通过丰富的支线任务让配角们的性格更显丰满；系统方面，游戏颇具创意的战斗系统得以保留，并追加了更为强力的“G 必杀技”和新的操作指令。相较通信内容比较匮乏的前作，本作追加了妖怪交换、对战以及共斗等互动内容，数量丰富的迷你游戏以及通关后难度较高的隐藏迷宫——无限地狱和阿弥陀极乐也保证了游戏的耐玩度。此外，于 2014 年 12 月发售的资料篇《妖怪手表 2 真打》还新增了安土桃山时代的地图和妖怪游乐园等场景，大量的追加支线任务也揭示了主要角色不为人知的过去，《元祖·本家》中无法成为朋友的妖怪也在本资料篇中一并解锁，这都让妖怪手表的世界变得更为热闹非凡。







## 俺尸 2 跨越俺的尸体前进吧 2 PSV

时隔 15 年，当初登陆的 PS 主机都已经发售到第 4 世代，《俺尸》才终于迎来了正统续作。得益于官方中文版的推出，国内玩家也可以 100% 地体验到这款包含着生离死别的 RPG。2 代在继承原作精髓的基础上将 PSP 重制版中尝试的新要素进一步发扬光大，除了“世代传承”的核心系统外，武器、防具锻造更加合理实用，阴阳士和鬼头这两种新职业的引入丰富了战略性，借助本世代掌机便利的网络机能，玩家之间的交流元素也更为丰富。然而制作人在处理剧情时却明显失策，夜鸟子过于喧宾夺主，致使主人公一族彻底路人化。实际上故事的叙事方法依旧，玩家在与鬼神的战斗中可以逐步揭开阿部晴明和夜鸟子身分的真相，但重心的偏移却引起了大量玩家的强烈不满，这也导致 2 代在剧情方面终究无法达到初代的高度。



# 最终幻想 探索者

3DS

年度最佳 A·RPG

2014年年末发售的《最终幻想 探索者》是一款融合了《FF XIV》和狩猎游戏元素的作品，丰富的动作要素和爽快的战斗让这款作品荣登年度A-RPG榜首。游戏继承了“《最终幻想》系列”多职业的传统，多达20个职业可供选择，每个职业都拥有特色技能和特有装备，玩家可根据自己的喜好进行选择。丰富的技能是本作的核心所在，每个玩家所操控的角色之间的最大差异也正是技能的搭配，玩家可通过不同技能的组合，来确定自己操控的角色在队伍中的职责，这一点在一款需要组队打怪的游戏中显得尤为重要。



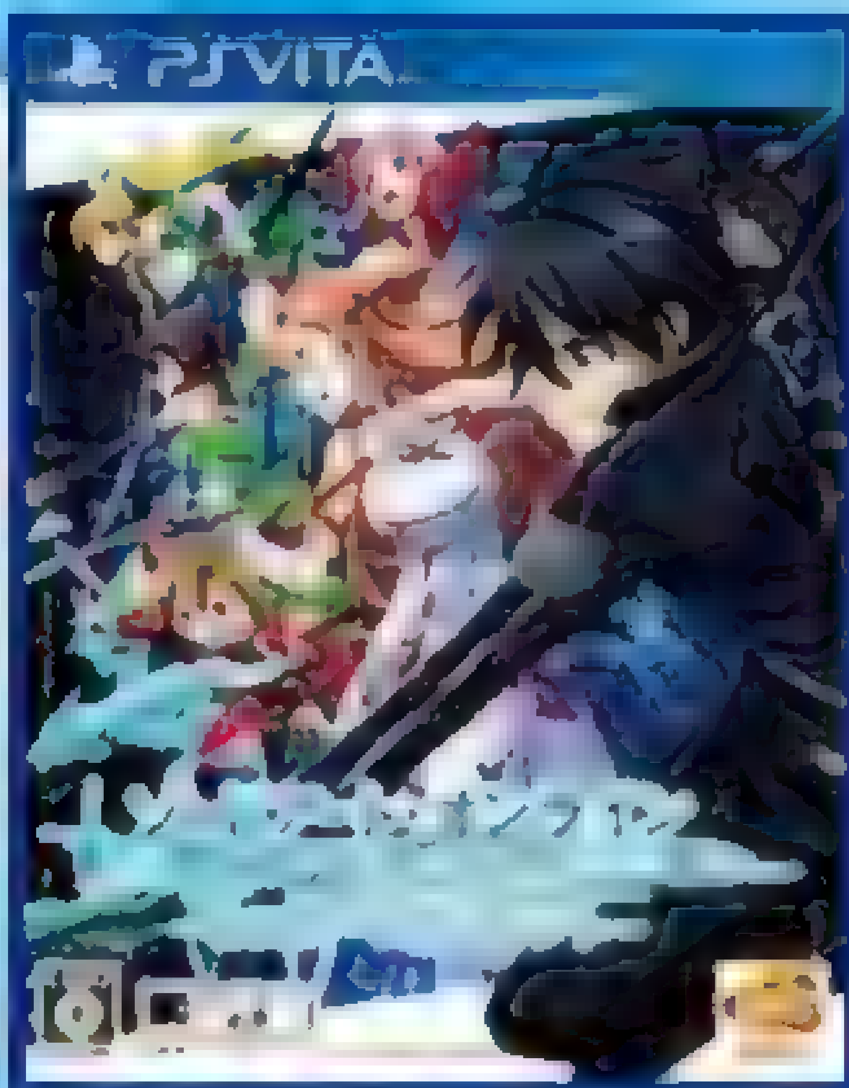

在战斗要素方面，本作除了部分需要摆造型的大威力技能和长时间咏唱的魔法外，大部分招式的出手都较快，走位也相对灵活，加上游戏中有仇恨值的概念，让坦克角色吸引住敌人的注意力后可相对安全地输出。技能的使用和冲刺需要消耗同一项数值，普通攻击命中敌人后该数值大幅提升，攻防节奏的转换也是战斗中值得注意的要点。

当然，培养要素在本作中也非常丰富，等级的提升、装备的制作和强化、魔物同伴的培养等，都需要花费很大的精力，绝对是一款可以玩很久的作品。

## 提名 刀剑神域 虚空断章

PSV

虽说借了小说和动画的东风，《刀剑神域》游戏版却未走上“低劣引擎换套人物皮肤做个马虎的动漫乱斗”的套路，主线和新追加的虚空断章均有着充足的可玩流程，在继承原作世界观的同时，也原创出了较为完满的剧情。事件之间的过场基本是营养不多的口水话，不过游戏的战斗和养成系统的确经过精心设计。修长的角色建模配合精心设计的剑技，有着媲美FTG的演出效果。10种武器各自下属约20个技能，通过提升熟练度习得，有着浓厚的养成乐趣。游戏的缺点在于后期的强力BOSS只是单纯地提高自身数据，很难运用良好的技术周旋过去，强迫玩家刷装备练等级，难免让人产生厌烦情绪




## 第3次超级机器人大战Z 时狱篇

PSV

年度最佳 S·RPG

《时狱篇》继承了前两部《机战Z》的大多数作品，同时还加入了《机动战士高达UC》、《新世纪福音战士 新剧场版》和“《全金属狂潮》系列”等具有话题性的新作，而剧情也多是围绕这几部作品的新展开，新鲜度满点。

除了参战作品外，系统方面也有不小的惊喜。本作增加了双机小队、双机契合度和战术连携三个新要素。其中双机小队可以让两架机体组成一个小队出战，小队的构成可任意组合，是还原原作还是根据战斗的平衡性来组队都由玩家决定，自由度相当高。围绕双机小队还衍生出了双机契合度，组成双机的单位有一个名为“双机契合度”的两阶段计量槽，通过契合度槽可以使用小队专用的“双机指令”或极限突破这两个对战斗有利的行动。



除了小队系统外，新增战术连携系统也是这次的亮点之一，战斗中如果连续消灭敌人的小队就能形成连击，连击越高，接下来的给予敌人的伤害和获得的商店点数也越高，所以在战斗中如何保持高连击将是玩家长期要面对的课题，策略性比以往更上一层。

## 提名 世界传说 Reve Unitia 3DS



以战棋游戏的姿态重新出现在玩家视野中的“《世界传说》系列”最新作，在2014年的掌机S·RPG作品中展现了相当不俗的素质。本作所涵盖的登场角色从初代《幻想传说》一直到PS3平台上的《无尽传说2》，这些高人气的主人公们被召唤到梦之世界“雷瓦利亚”，聚集起来解决在这里发生的异变。虽然作品以FANS向要素为卖点，但战斗机制备齐了战棋游戏的基本特征：速度决定行动顺序、通常攻击和术技的合理设计、AP概念的导入、OVL槽……等等要素均让本作具有极高的完成度。游戏主线剧情关卡与支线任务关卡加起来达到了一定的数量，两条同伴完全不同的路线＋三周目游戏的设定也让作品的耐玩度急剧提升。另外全程语音与大量有趣对话也提升了系列FANS的购买欲望。这确实是一次比较成功的尝试。

## PSV 绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章

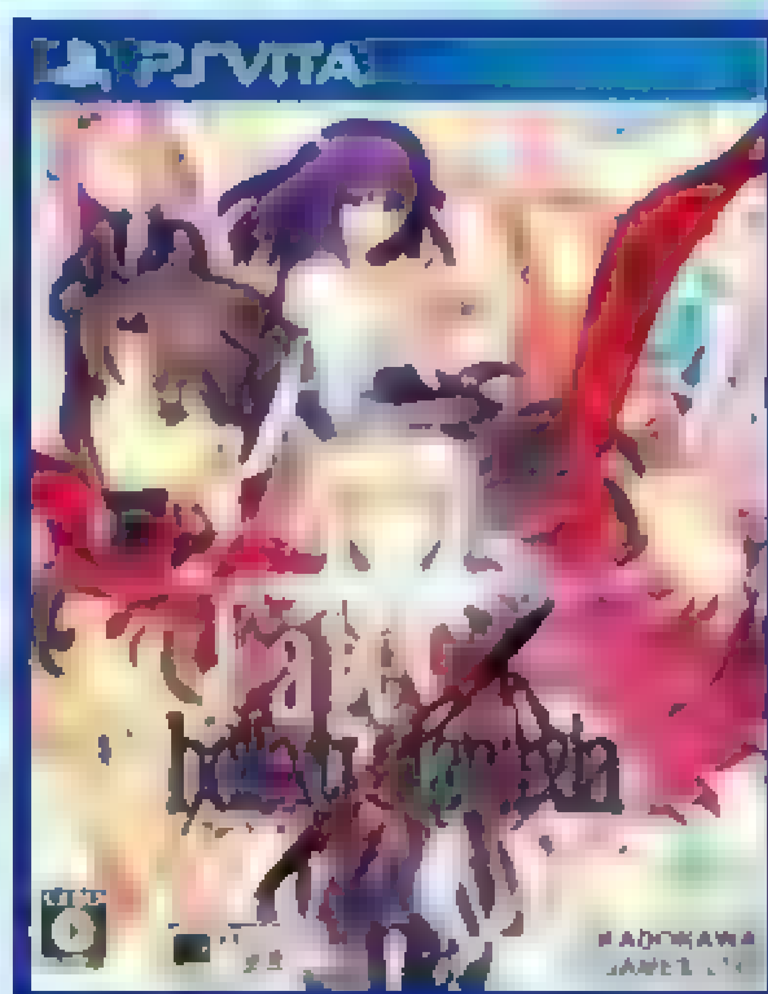
年度最佳 A·AVG



2012年斩获“最佳AVG”大奖、2013年获得“最佳AVG”提名的“《枪弹辩驳》系列”转型动作冒险领域，带给了玩家一次全新的游戏体验。《绝对绝望少女》虽然企划时是外传性质的作品，但在剧情方面的重要程度却堪比正统续作，不但时间轴介于1、2代之间，更以初代主人公的妹妹苗木小丸和初代生还者之一的腐川冬子双主角的形式展开，对正统作品的剧情做到了承上启下，甚至还与小说版的故事有重大关联。由于描绘角色的笔墨相对集中，本作在人物刻画方面颇为出彩，十神白夜和狛枝凪斗（疑似）等老角色的登场也进一步提升了人气。游戏的ACT部分以射击和战斗元素为主，辅以丰富的动作解谜，并设计了多场BOSS战，8种不同种类的“言弹”有着各异的效果，如何在战斗和解谜中灵活运用是本作的最大乐趣。战斗的整体难度不高，即使是只想了解剧情，并不擅长动作游戏的玩家也不会有太大障碍。遗憾的是制作组明显缺乏开发ACT的经验，游戏的重复可玩性太低，但作为一周目体验仍是值得一玩的佳作。期待本作的官方中文版能在2015年尽快推出吧！

## PSV Fate/hollow ataraxia

年度最佳 AVG

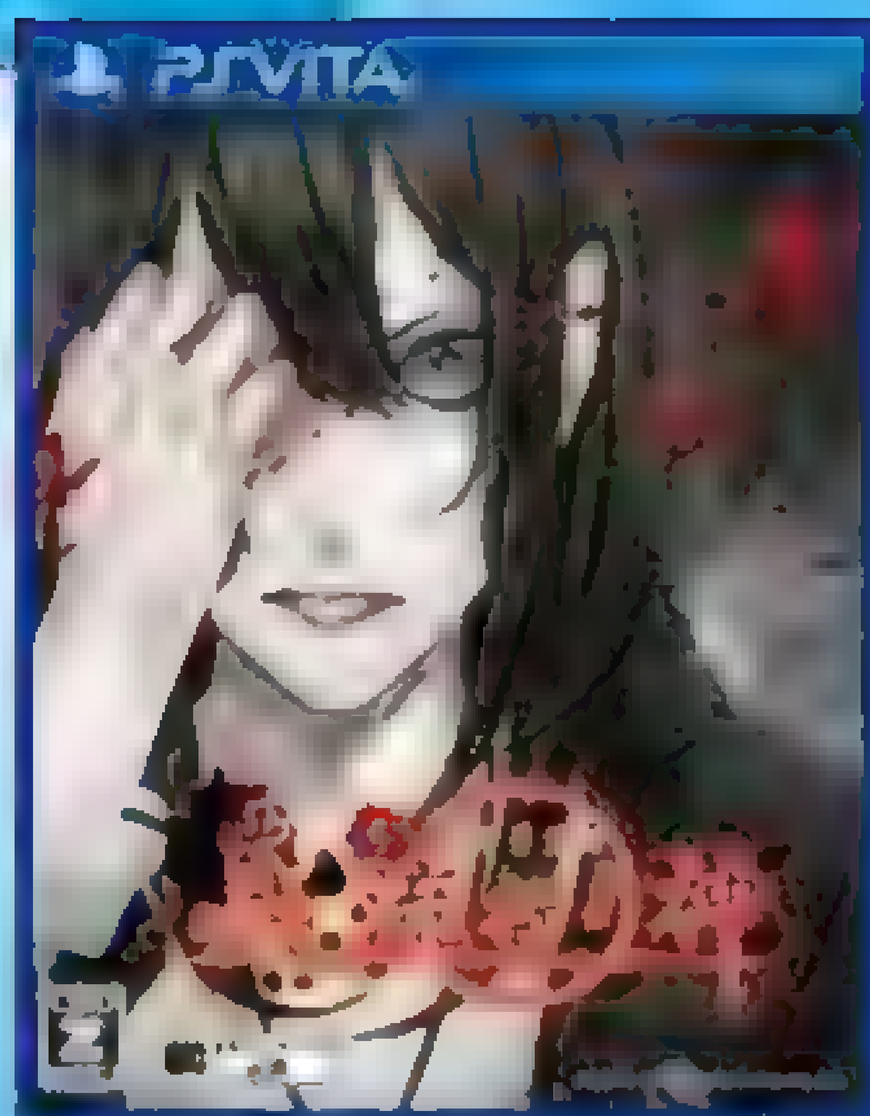


“《Fate》系列”如今已是ACG圈里无人不知无人不晓、拥有极高号召力的知名品牌。PSP上的两作外传作品吸引了FANS们的眼球，2012年的《Fate/stay night 新星》也移植至PSV平台后，使其在掌机圈子里也有了一席之地。2014年末发售的本作虽然是移植自2005年PC平台上的作品，但原作自身的素质就高到毋庸置疑。

本作讲述了本传《Fate/stay night 新星》故事结束半年后，在冬木市再次发生的圣杯战争。在设定上，这次圣杯战争陷入了4天的循环，在4天之后冬木市必定遭到毁灭，然后进入下一个循环。玩家要做的，就是在4天之内逐渐查明新的圣杯战争中隐藏的秘密，然后脱离这个无限循环，迎来圆满的结局。为了配合设定，游戏本身的机制为周目制无限循环，根据玩家在每个周目中展开调查所触发的Flag，来不断刷全新的剧情，最终到达结局。也就是说，只要玩家有耐心善于调查，通关没有什么难度。不过想要收集完成度100%的话，就得去触发各种隐藏起来的连锁事件，对玩家的探究心也是一大挑战。值得一提的是，本作的剧本非常有趣，各种小故事丰富了本传登场角色的个性。而移植PSV平台后，新加入的全程语音，对于FANS来说更具有无可抵御的诱惑。作为年度最佳AVG，名副其实。

## 提名 真·流行之神 PSV

本作与《真·恐怖惊魂夜》一样遭受了名作后裔被迫缩水的境遇，主线依旧是个完成度很高的故事，与都市传说加以紧密结合，文字量充实且设置了足够的转折点。游戏的一大硬伤是出于缩减成本的考虑，插画数量极少，大多时候只是角色立绘反复切换，且支线故事较为短小，让人无法尽兴。在PSV洋洋的Galgame海洋里，本作的诡谲与猎奇可以适当稀释一下甜腻，其中涉及到的一些心理学命题详细地推导出一幕幕看似怪力乱神现象背后的现实意义。单就制作规模和剧本完成度而言，本作距离“最佳”仍有一段距离，不过它继承了系列那独到的视角选择，谎言技巧系统的引入也为后续作品拓展出崭新的制作模板



## 年度最佳MUG 初音未来 女歌手计划 F 2nd PSV

如果用一个词来形容《初音未来 女歌手计划 F 2nd》的话，“回归”二字再贴切不过。本作的曲目数量为40首，达到系列之最，而其中有一半是PSP时代的老曲目。当然这些都是官方根据玩家投票选出，谱面和PV也经过完全重制，虽是老歌却也能让人感受到SEGA的用心之处。新歌方面也并不含糊，《二息步行》、《カゲロウデイズ》、《アカツキアライヴァル》等人气曲目均有收录，充分照顾了新老玩家。游戏发售后仍有众多经典曲目不断追加，虽然都是付费内容，但这样的支持力度也算是历代作品中最给力的一次。



相比前作而言，本作最值得称道的地方是在众多细节上的人性化调整，画面进化、读盘速度大幅加快、支持摇杆操作和交叉存档等，都让游戏的完善程度达到了一个新的高度。尤其是作为系列特色的编辑模式，不仅追加了新的动作模组和乐器等，还首次引入piapro平台，让歌曲的制作和分享都更为便利。

或许从专业角度来审视，本作仍有其不足之处，但音乐游戏在主机平台上日渐式微，能够坚守阵地并持续新作推出的系列已然不多，《初音未来 女歌手计划 F 2nd》从内容、体验上来说均有上佳表现，可谓是系列的集大成之作，获得2014年度最佳音乐游戏的称号可以说是实至名归。

## 提名 交响旋律 最终幻想 谢幕 3DS

动听的乐曲是“《最终幻想》系列”的一大特色，而将这些悠扬的旋律集中在一起展现给大家的，



除了历代作品的音乐集，还有“《交响旋律 最终幻想》”系列作品作为一款系列名作的音乐集合体，《交响旋律》的最大卖点自然是音乐。而和前作相比，本作收录歌曲的数量有了很大幅度的提升，选曲涵盖的范围更大，除了所有本篇作品和大量外传作品，甚至连吉祥物衍伸作品《陆行鸟的不可思议迷宫》中的曲目都有所涉猎游戏门槛较低是本作吸引粉丝和新手玩家的手段，点击、长按、划动等简单操作让游戏能轻松上手。当然游戏也为核心玩家准备了高难度谱面和对战模式，方便的联机对战系统更是能满足玩家无限挑战的欲望

# 苍翼默示录 刻之幻影 PSV







《刻之幻影》是《苍翼默示录》系列的最新版本，同时也是PSV平台上的第二作。该版本同步了街机上当时最新的Ver1.10，能够第一时间跟上日本玩家的进度，对于纯正FTG玩家来说是非常具有吸引力的。战斗系统中OD系统的引进，让本作的战斗方式相比前作《连续变换 扩张版》产生了翻天覆地的变化，OD模式下角色的特性进一步增强，超必杀技获得强化，其惊人的爆发力也极大刺激了玩家的肾上腺素，进一步巩固了本系列鼓励进攻的传统。从练习方面来说，除了依旧人性化的练习设置以外，挑战模式中也给出了每个角色的30条连段课题，从单招到连段，由简入繁，等待着玩家的学习与挑战。

格斗要素苦手的纯剧情党也不用担心，本作的剧情相比前作大大迈进。舞台转换到以第五阶层都市“伊吹户”为中心的斑鸠联邦。新登场的统制机构最高司令官睦月神乐，追寻战斗的狂犬阿兹莱尔，来自小说版的女主人公赛利卡，以及前作结尾处惊鸿一瞥的帝都有着充足的戏份。除了正统剧情相当于一般AVG的剧本量以外，PSV版还新增收录了由观测者蕾切尔亲自解说的系列总集篇和海边休闲剧情，诚意十足。毫无疑问，问鼎2014年最佳FTG荣誉的作品，非其莫属。

## 提名 电击文库 战斗巅峰 PSV




轻小说目前已经是文学作品中不可或缺的一部分，这一领域面向青少年读者，有着诸多优质的作品，可以看成是文字版的少年漫画。而本作则是将该领域的佼佼者、“电击文库”旗下的作品集合起来，让其中高人气的角色们齐聚一堂，展开梦幻对决。2014年是电击文库创刊20周年，本作作为带有纪念性质的作品，在今年推出了街机版，随后很快便移植到了PSV平台上。游戏的战斗方式为操作角色＋援护角色的2对2战斗，除了《VR战士》和《战场的女武神》的4名SEGA客串角色外，其余角色全都来自电击文库旗下热门轻小说中。游戏加入了当前连段型2D FTG的各种流行要素，操作方面却予以大幅简化，让玩家能够将注意力集中在对战本身上，可以说非常照顾初学者。细节方面虽然还比不上其他优秀的前辈，但毕竟是系列第一作，有这样的完成度实属奇迹 看在其本身素质过硬和优异的发展前景上，给个最佳FTG提名也毫不为过

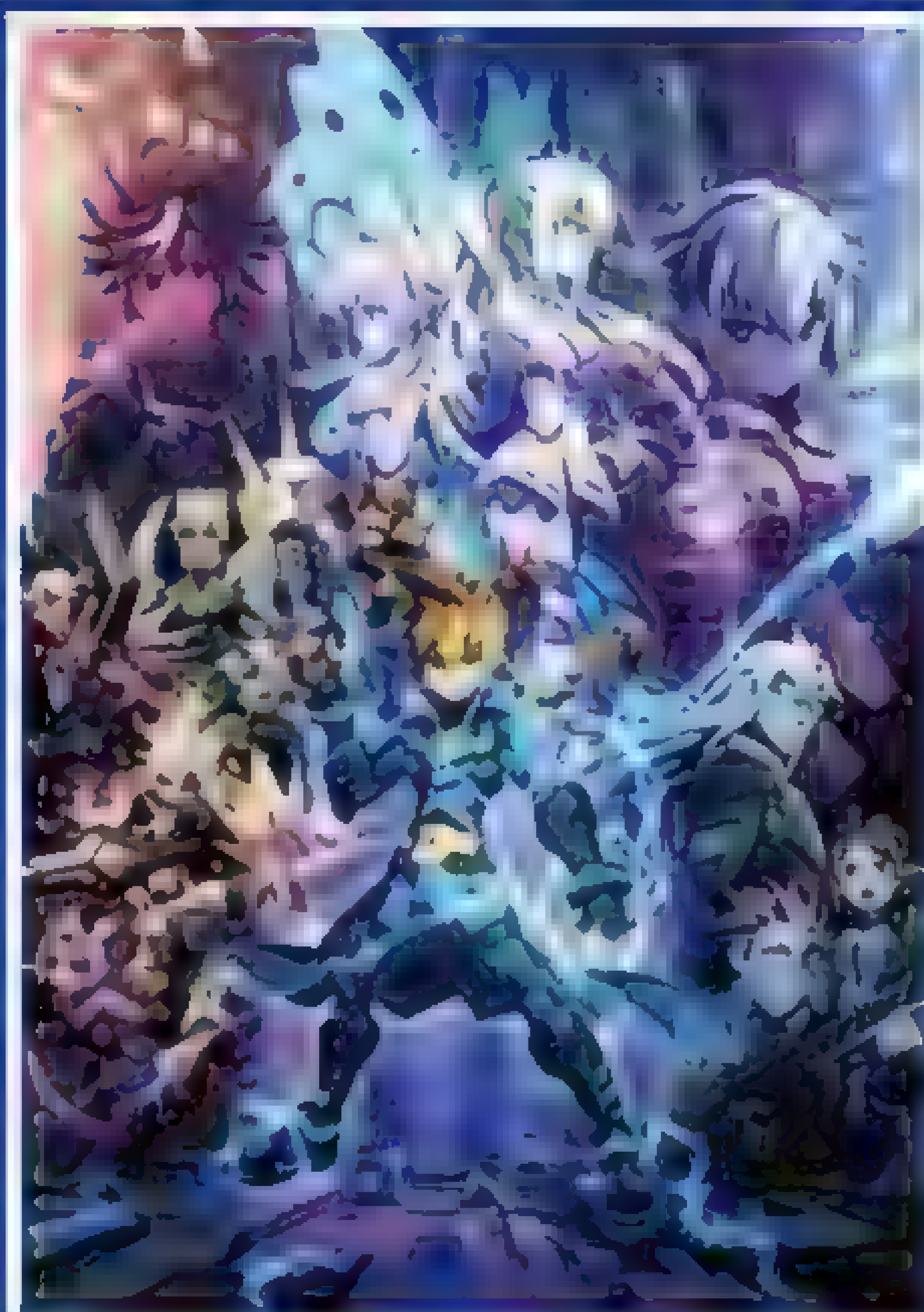
# 其他篇

不同于机种与类型的区别，本篇将以游戏作品吸引玩家消费的各种要素来进行评选。某些作品即便与最佳奖项无缘，但其内在的闪耀之处也不容大家忽视。现在就来看看2014年，究竟还有些什么值得关注的作品。

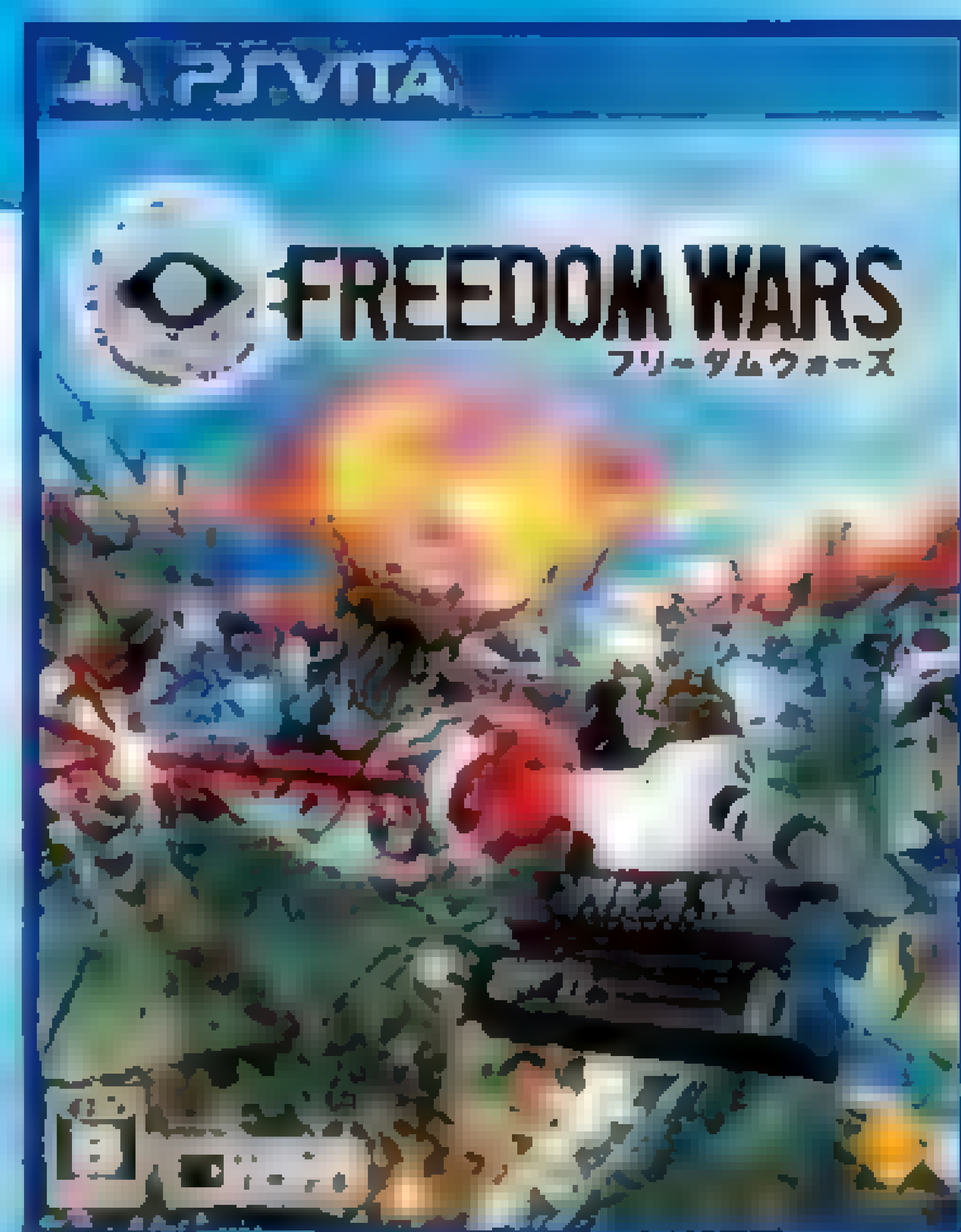
年度最佳原创

# 蓝色雷霆闪电枪 3DS

作为一款DLC游戏，能够力压群雄摘得该荣誉，足见本作的素质之高。游戏为"洛克人之父"稻船敬二所打造的横版过关ACT，由于其构成跟"《洛克人》系列"如出一辙（自选关卡→打BOSS→获得新装备→挑战下一关），也被FANS们称为《洛克人》的"精神续作"。但本作的精彩之处，在于并不完全继承前辈的系统，而是自有一套出色的设计。雷击鳞系统兼具攻击和防守，锁定自动诱导的能力将瞄准的难度大幅降低，并且对于难以应付的实弹系攻击也有完全防御的效果。电磁结界的防御能力也极为惊人，杜绝了初学者卡关的可能性，附带的漂浮效果也让高手能玩出更多的花样。总体来说在高手和初学者的游戏体验上设置了极佳的平衡点。关卡中的创意机关和隐藏要素亦比比皆是，BOSS战的打法更是花样百出，实乃精心设计的作品。真结局中还透出浓浓的续作感，让玩家对本作的未来发展充满期待！



## 提名 自由战争 PSV




《自由战争》在共斗游戏中有着不少区别于同类作品的设定，像是世界观设定中主角为囚犯身分，游戏目的就是通过不断完成任务来为自己减刑。动作要素方面，除了一般共斗游戏里的冷热兵器外，本作还有一种称之为"荆棘"的特殊装备，可以用作移动、回复或援助，同时荆棘代表的"束缚"含义也与玩家的囚犯身分相呼应。虽然本作原创度不低，不过因为内容过于贫乏等缘故，未能摘得最佳原创作品的头衔，希望能在续作中得到改善。

## 提名 萤火虫日记 PSV



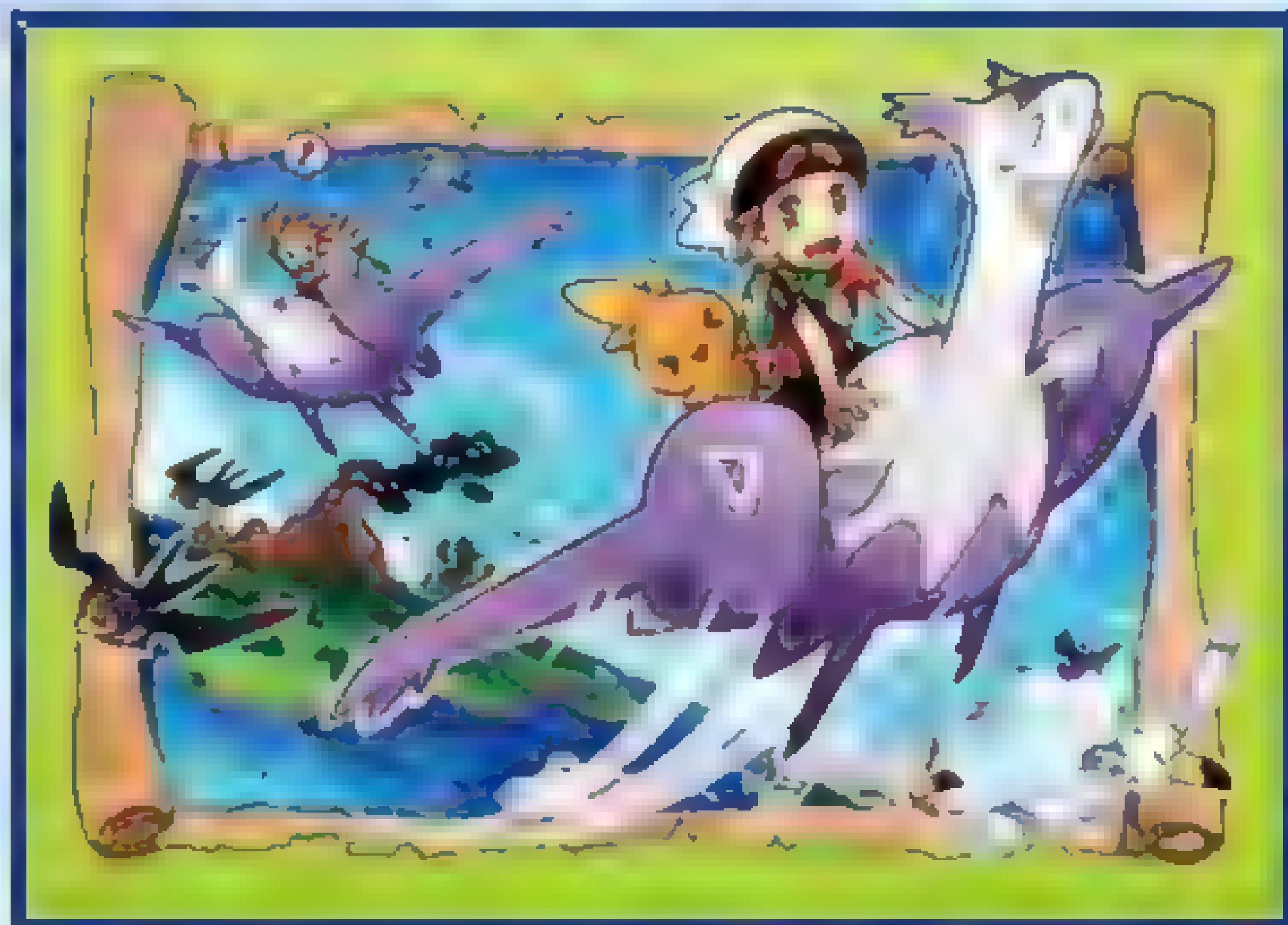

本作在谜题的设置上比较精巧，反方向操作、射击、走迷宫和机关切换等形式丰富的谜题也体现了设计者的良苦用心。本作在操作上也比较苛刻，因此十分考验玩家的技巧和耐心。而奖杯设置方面则较好地体现了各个关卡的精髓，白金难度较高，再加上收集要素"记忆碎片"等内容都使得本作有着较高的耐玩度。此外，本作通过废墟、死亡、迷样的植物和怪物等元素塑造的残酷世界观以及"记忆碎片"中所表达出的隐晦故事也值得玩家细细品味。

3DS

# 口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石

年度最佳复刻

《红宝石·蓝宝石》堪称是系列在画面上的转折点，重制版将原作细节上的各种精彩再度展现出来的同时，也借由机能让芳缘的世界更加开阔美丽，高空飞行系统更是让玩家以特别的视点来俯瞰这片美丽的地区。而且作为时隔12年的重制版，本作将原作没有的、与其他作品的联动给展现出来，称得上是承上启下。而进化的秘密基地在增进玩家间联动的同时，也大大丰富了可挑战的角色，甚至解决了原本辛苦的练级问题。而且本作的画面在《X·Y》的基础上将细节进行了各种优化的同时，NPC更是大量重新绘制，加上从超古代口袋妖怪觉醒开始一直到突入宇宙大战外星口袋妖怪，一波接着一波的高潮都足以让玩家热血沸腾。



3DS/PSV

# 噗哟噗哟对俄罗斯方块

年度最佳休闲

《俄罗斯方块》是所有玩家都不会陌生的游戏，从认知度上来说几乎毫无疑问是世界第一水准。《噗哟噗哟》则是SEGA的著名方块消除类休闲游戏，虽然在国内认知度有限，但在日本则有着相当的人气。就在2014年，这两款作品梦幻般地产生了融合，化为本作出现在玩家的面前。

本作将“《噗哟噗哟》系列”历代作品复杂的规则简化，与经典的《俄罗斯方块》放在同一个平面上竞技。《噗哟噗哟》侧采用经典的连锁消除战术，在经过完美的布局后，能够一口气展开超高次数的消除连锁，将对手瞬杀。而《俄罗斯方块》侧可以使用“储存框”让战术更加灵活，配合高超的“T旋转”技巧，以速攻战术连绵不绝地向对手施加压力，破坏其场面构筑。两者的梦幻对决让整个过程充满了奇异的对抗性。而且两者不仅仅能对决，还能共同协作，在中途相互替换，甚至是让两种方块出现在同一个框里，让玩家体验到前所未有的新消除乐趣。当然本作也支持联网对战，面对这样一款作品，2014年最佳休闲游戏奖项，无疑已是其囊中之物。




## 提名 紫宝贝 PSV

作为一款融合了横版动作和解谜要素的游戏，本作的流程虽然不长，但通过切换画面背景来让主人公使用各种各样能力的玩法颇具新意。这些特殊的能力不仅灵活地运用了PSV的背触、重力感应等多项功能，在某些场景中玩家必须开动脑筋结合使用多种能力，才能让主人公顺利解开谜题继续前行，这也让玩家能够在游戏的过程中时刻保持新鲜感整体来看，游戏在动作、解谜和奖杯的难度设置上都偏低，十分适合想要放松身心的玩家



# 任天堂全明星大乱斗 3DS




除了丰富的单机内容以外，乐趣横生的多人同乐体验也是本作的成功之钥。游戏中不但有激烈的对抗，也有亲密无间的合作。玩家之间可以通过默契的技战术配合来战胜强大的对手；也可以举办一场三方甚至四方大混战，一起战个痛快。

本作不但给技术派玩家提供了一个良好的竞技环境，也为不擅长格斗游戏的玩家营造了美妙的游戏体验。对于技术派玩家来说，只有在关闭道具和地形障碍后才能真正决出技术的高下；但这些道具和地形障碍其实为玩家的乱斗过程提供了更大的欢乐，使技术稍弱的玩家也有取胜的可能性。围绕这些花样繁多的道具和特色鲜明的场地来设计技战术打法，也是非常有趣的一件事。



## PSV 提名 JUMP 全明星 胜利之战




作为《周刊少年JUMP》发行45周年的纪念作品，《JUMP全明星 胜利之战》让JUMP的英雄们初次以3D化的形式聚集在一起展开大乱斗。游戏的战斗方式为2对2组队战，两边可以使用共通的援护角色，先将对手击破三次即为胜利。角色攻击分为弱攻击、强攻击、范围攻击和崩防攻击，围绕着防御与回避，做出了立回的三择基本要素。每个角色都有自己的独特连段，而且2对2的规则也间接平衡了角色间的实力差距，与队友一起击败对手，既有竞技性，又能培养共斗感，相信玩过“《高达对高达》系列”的玩家都不会对这种感觉陌生。这是一款非常适合动漫爱好者的乱斗型作品

# 电击文库 战斗巅峰 PSV






之前也说过，本作登场角色绝大部分来自“电击文库”旗下的轻小说作品，考虑到近年来轻小说动漫化越演越烈的趋势，即便是国内玩家，认识五成以上角色都毫不奇怪。游戏的角色还原度也相当高，制作组下了一番心思，从对应动漫作品中将角色使用的每一招每一式放进游戏中，让玩家在选用该角色时，对其招式能够产生即视感，从而升华为对角色的认同感。当然得到如此待遇的并非仅限操作角色，五花八门的援护角色也有着极高的还原度。另外不同的角色对战时，还有特殊的开场台词，也能让熟悉原作的FANS会心一笑。单机模式下梦幻对决中，角色之间进行的互动有趣对话，也拓展了人物的性格塑造。轻小说试阅模式中也可以阅读所有作品的轻小说第一小节，让玩家能够借此接触尚不清楚的作品。再加上游戏本身的高素质，使这款作品满场一致获得编辑们的认可，问鼎本奖项。

## 提名 JUMP全明星 胜利之战 PSV



发售前情报中某些角色的还原度有些令人担忧，但实际动起来之后发现效果比想象中要好很多。虽然在3D化之后，角色建模的精度在同类作品中算不上拔尖，但动作还原方面很有神髓，配合高速立体的战斗模式，让玩家完全感受不到任何不妥的感觉。毫无疑问这款动漫改编作品算得上是相当成功，因为除了对人战的平衡性方面尚有欠缺外，玩家完全可以选择自己喜欢的角色战斗，重温阅读《JUMP》时的热血与感动。超大量的参战角色、高还原的原作必杀技、各种经典对决的镜头、燃破天际的BGM，一切的一切构成了这款《胜利之战》，让年少的梦想在自己掌中复苏！

## 提名 第3次超级机器人大战Z 时狱篇 PSV



作为机器人动漫作品大杂烩，《机战》收录了许多时下热门以及经典的机器人动漫作品，实现了机器人作品间的“关公战秦琼”，而《时狱篇》的参战作品数量则又一次刷新了系列的上限。当然，这些作品不仅仅是被放在一起而已，为了剧情的统一性，作品与作品之间的故事还会产生联动，这种原作没有的剧情交错也是系列玩家所津津乐道的地方之一

## 年度最佳狩猎 怪物猎人4G 3DS

去年获得最佳狩猎游戏奖项的《怪物猎人4》在进化为《怪物猎人4 G》后二度拿下这个头衔，再次证明了系列在同类作品中的王者地位。《MH4G》继承了《MH4》的14种武器，每种武器都对应一套专用动作，从而形成各自的狩猎风格，本作还对部分武器进行了改良，增加不少实用的招式，缩小了武器间的差距。作为狩猎对象的怪物也在不断进化，从以前作品中的亚种、稀少种、特异种，再到前作的狂龙化，而本作则出现了比狂龙化更强的极限状态怪物，让喜欢自我挑战的猎人有了新的挑战目标。这种不断的进化，正是“《MH》系列”即使迈入第十一个年头也人气不减的原因。



## 提名 暗魂献祭 Delta PSV

从狩猎游戏的角度和冠军《怪物猎人4G》相比较的话，本作是属于快节奏类型的狩猎游戏，和狩猎流畅度相关的参数也是相反，更加强调玩家对攻击方式的搭配而不是技术。后期的怪物相对于前期来说单纯是把血量和伤害提升，并不像《MH4G》那样以增加新的攻击方式和攻击频率来增加狩猎难度。以爽快的快速攻防为主，而不是在敌人的攻击中寻找回避反击的空隙，这就是本作在狩猎部分的最大特点



## 战国无双4 PSV

年度最佳 一骑当千

相比2013年的琳琅满目，一骑当千类游戏在2014年显得势头有所衰减，即使算上《超次元动作 海王星U》也不过寥寥数款，不过恰逢系列10周年纪念的《战国无双》为喜爱此类游戏的玩家奉上了两款佳作。作为系列正统续作的《战国无双4》无疑是PSV平台上迄今为止综合素质最高的《无双》。在画面流畅度和同屏人数间取得了较好的平衡，真正让掌机玩家得到了不输给家用机的爽快体验。“神速动作”的引入让游戏一改原本朴实稳重的风格，双人切换系统令战斗的节奏更加紧凑，旧有角色在招式判定上的细节调整也可以看出制作组的用心。虽然本作的整体难度偏低，细节方面也有待打磨，但从年底发售的《战国无双 编年史3》里的调整来看，制作组已然意识到了问题所在。玩家们有理由期待今年2月的《战国无双4-Ⅱ》能够更进一步！




2014年度的TV GAME大赏媒体评选·掌机篇到此即告一段落。回顾过去的一年，大量RPG与ACT虽然拥有极高的素质，却苦于人外有人而不得不与奖项擦肩而过。而冷门系列依然门可罗雀，纵想挑选出一些优秀作品也是不可得。当然往积极的方面想，这也说明厂商对于掌机流行风潮有着确实的把握。春节过后的第231辑中，将会刊登编辑们所整理完毕的读者票选结果，届时就让我们一起来见证国内玩家对于2014年的掌机游戏有着怎样的认识吧。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

# 黄金眼

[illegible]的一年里也能快快乐乐地玩游戏。




评分规则 本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为「黄金珍藏」级别，总分在24分～26分之间的为「热血推荐」级别。

## 23 总分 喧哗番长6 魂与血

■喧哗番长6～ソウル&ブレッド～■卡带■Spike Chunsoft■A・AVG
■动作冒险■2014年1月15日■1人■6458日元■对应扩张滑杆

打击感 ★★★
自由度 ★★★
剧情 ★★★



**昴星团** 游戏的剧情依旧发生在学校内，但这次将会完全讲述主角三年的高中生活。游戏的画面比过去好了不少，也依旧有着超高的自由度，玩家可以在学校的各个角落、大街小巷中穿梭，各个场景中的小游戏也为游戏增添了不少乐趣。游戏中的战斗元素比过去做得更加带感，由于加入了漫画元素，让战前的眼神对峙部分更有观赏性，人物攻击的时候还会喊出各种拟声词，让战斗更有代入感。但游戏在部分剧情和面对人多的情况下会出现掉帧现象，还有战斗时扩张滑杆的视角调整速度过慢，对于游戏的体验有所影响。 **7**

**库玛** 本作的画面融入了不少漫画的要素，在战斗时会显得非常有迫力，配合上优秀的打击感会给人一种在玩格斗游戏的感觉。游戏里有着不少让人捧腹的桥段，热血的主线也会吸引玩家将剧情不断推进下去。 **8**

**白菜** 将打架时原本僵硬的感觉以漫画风格来呈现，大大的拟音字体和厚重的打击感反而使其变为了优点！剧情发展热血亦不拖沓，节奏舒适。换装系统也非常有趣。绝对能令FANS满意。 **8**

## 23 总分 最终幻想 探索者

■FINAL FANTASY EXPLORERS■卡带■Square Enix■A・RPG
■动作角色扮演■2014年12月18日■1～4人■6264日元■对应邂逅通信/扩张滑杆

收集要素 ★★★
耐玩度 ★★★
画面 ★★★



本作是《最终幻想》系[illegible]

**阿鲁** 丰富的职业是本作的特色所在，技能的搭配更是彰显着玩家的个性，每次更换职业后都要花费不少时间来思考技能的组合。游戏任务部分走的是快节奏路线，大部分任务都能在10分钟左右解决，加上正式版大幅增加了采集速度，让游戏进程更为流畅。系统方面还有所欠缺，装备强化是一大败笔，只要素材和CP足够，不少初期装备把能力升满后甚至强过后期装备。技能方面的设定也不太如意，大部分技能都华而不实，而真正好用的技能又太过逆天，甚至接近破坏游戏平衡性的地步，大幅降低了原本紧张刺激的召唤兽战难度。 **8**

**白菜** 游戏的战斗部分与现在激烈、快节奏的“共斗”游戏有所区别，本质上更像是早期经典的动作型RPG，攻击方式完全以技能为主轴。系统设置比较繁复但细节调节上还稍稍欠妥，尤其格挡和宠物的强得有些过头。 **8**

**胧月** 画面较为粗糙，系统也有向同类游戏致敬的痕迹。连携系统爽快感十足，中途不断解禁职业也很有达成感，但游戏通关后的大部分任务只是将不同的怪物排列组合，耐玩度稍嫌不足。 **7**




黄金眼评分 25分 热血推荐 文 乌冬

3DS

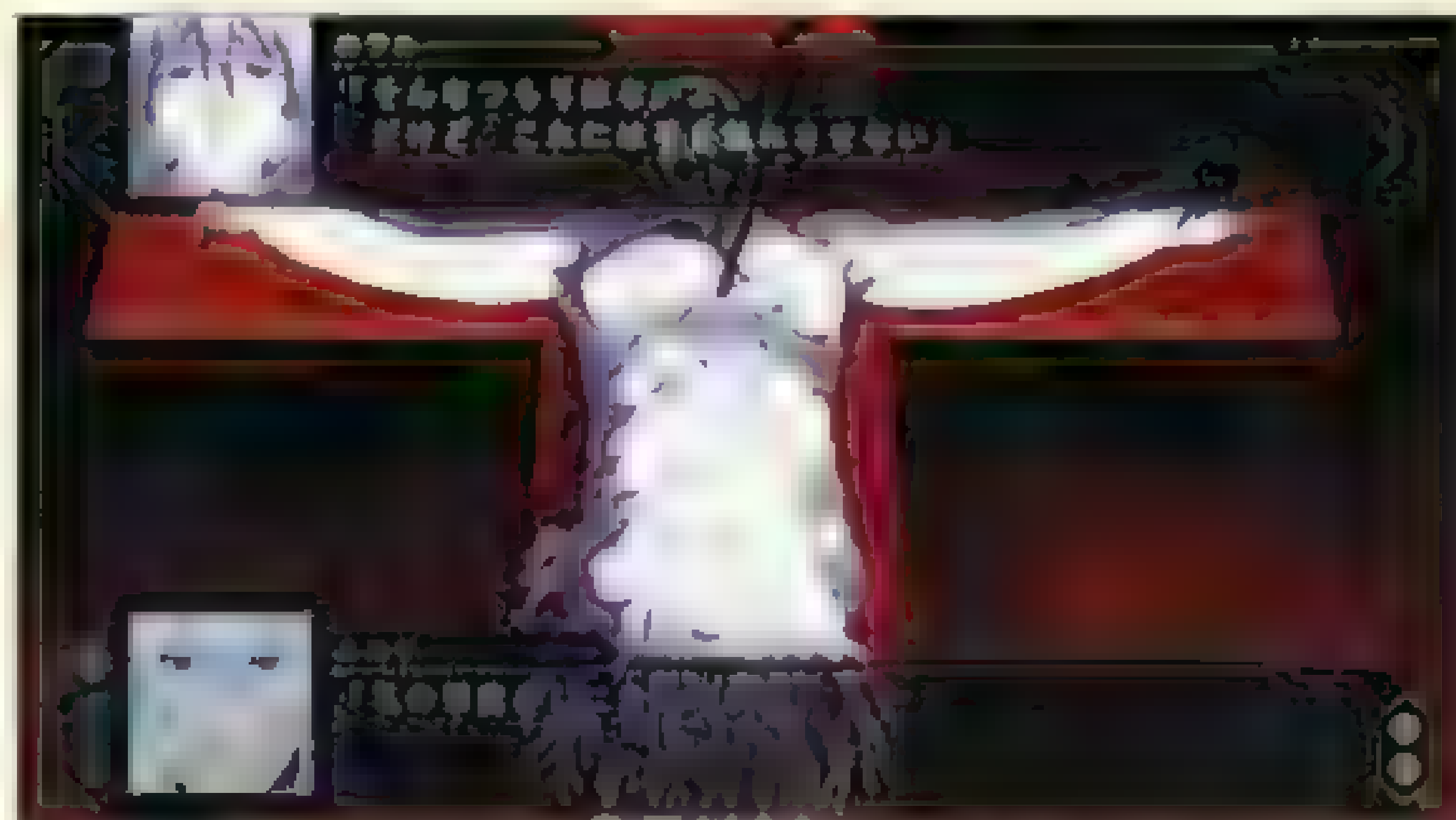
# 第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇

第3次スーパーロボット大戦Z時獄篇

《时狱篇》发售，标志着《超级机器人大战Z》终于迈进了最终章，期间跨越了7年，平台也从PS2到PSP，最终来到了现在的PS3/PSV上，经历了两个主机世代的变迁。随着平台的更迭，每一作的《机战Z》也在不断进化，到了本作可以说是集系列之大成。

## 收录作品

《时狱篇》参战作品一共有32部，其中大部分都是从《第2次机战Z》继承过来的，系列初次参战有4部，除此之外还有8部是初次在“《机战Z》系列”登场的作品。这些新参战作品里，不乏话题性的新世代作品，如《机动战士高达UC》和《新世纪福音战士 新剧场版》等，一部分则是之前收录作品的续作，如《装甲骑兵Votoms 大决战》和《装甲骑兵Votoms 荣耀的异端》等。另外还有一些例外的，比如《飞跃巅峰》和《全金属狂潮》，这两部都是推出了有一段时间的作品，而且也没在之前的《机战Z》里登场过，之所以把这两部收录进来，应该是看中两部作品都是由复数的部数构成，方便拆开分别使用于《时狱篇》和《天狱篇》，避免因为故事在上部就被讲完，下部沦为众多打酱油作品中的一员。



▲几部新登场作品的戏份都相当足。

对于几部新参战作品，比较令笔者意外的是《全金属狂潮》，虽然以前《全金属狂潮》也有加入过《机战》，但也只是动画化过的前两部以及校园篇，而小说版也已经完结了

那么久动画版都依然没有要出第三部的意思，这样完整版的《全金属狂潮》要登陆《机战》的可能性就很小了，特别还是以最终章为卖点的《第3次机战Z》。但让笔者想不到的是，正是这极小的可能性，《第3次机战Z》还是把《全金属狂潮》收录了进来，其中《时狱篇》用的是以前登陆过的动画版，而下部《天狱篇》里则直接使用小说原版。

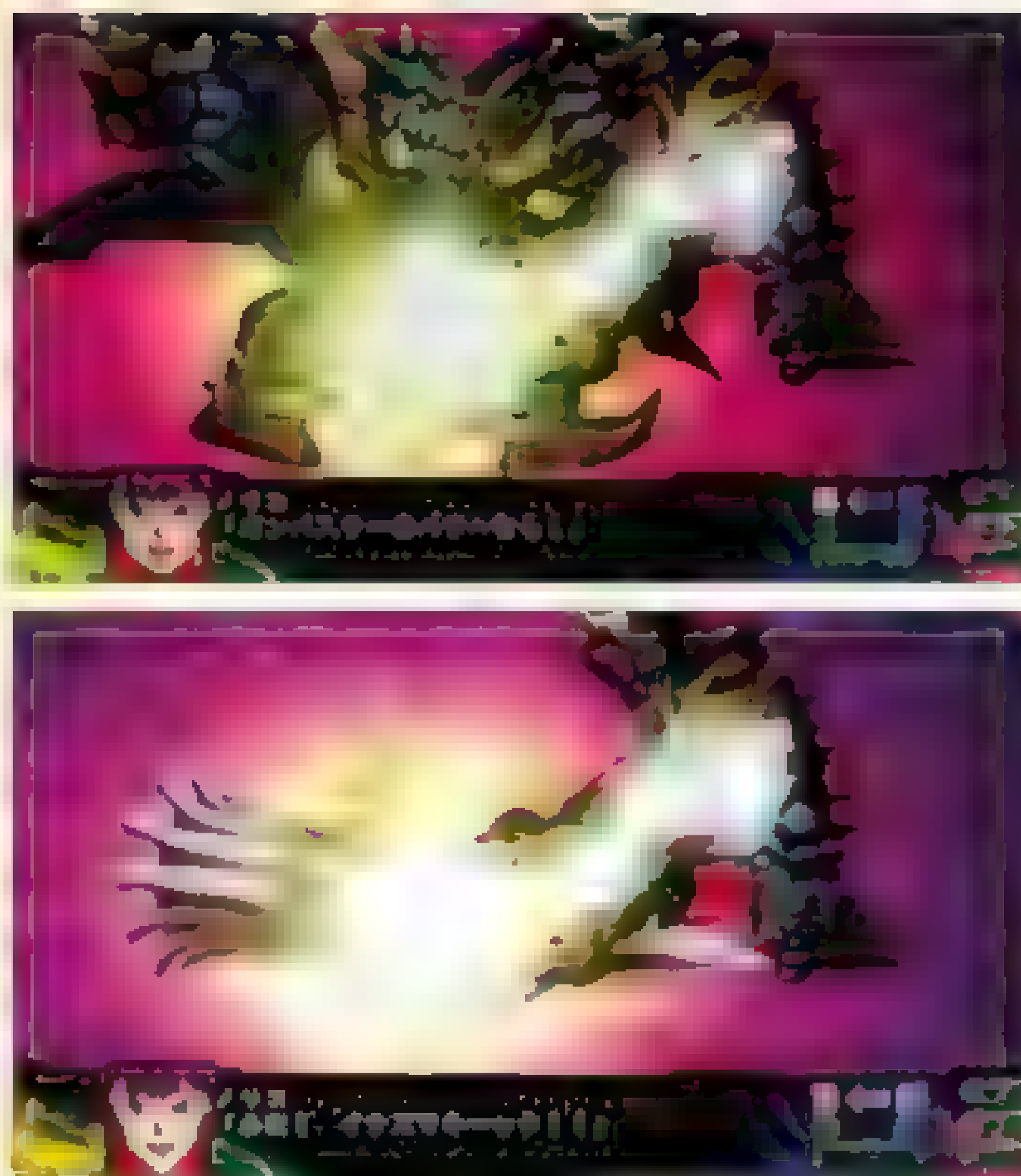
顺便一提，在以机器人动画为主要收录对象的《机战》中，直接使用小说版是非常少见的，因为小说对于《机战》这种需要用到大量动画的游戏来说可参考的素材很少，不像动画那样有现成的素材，新登场的人物表情以及机体动作都得重新构思来作画，而且本作还是有声《机战》，新登场的角色还得另外物色声优来进行配音，这些都得花耗不少的人力物力，由此可见对制作方对本作的投入程度。

## 画面

《时狱篇》登陆的PS3/PSV是系列里性能最高的平台，所以画面自然是一大卖点，正如发售前制作人寺田贵信在媒体的采访中所说，战斗动画每一帧都做得非常仔细，作画方面基本没什么可以挑剔的。但这并不代表就没有问题，而且问题依然也出在战斗动画上。由于系列经历了性能各异的几个主机平台，不同平台上战斗动画的制作水准是有差距的，所以继承了大部分旧作作品的《时狱篇》的战斗动画水准自然也是参差不齐——来自PS2的《机战Z》的战斗动画帧数非常足，机体的动作极具动感；而PSP上的两作由于机能问题，动画帧数有所减少，某些机体的动作稍显僵硬，并且某些战斗动画中会插入静止的插画来代替动作演出。

不同主机作品间的战斗动画质量有所差别也就算了，但是在《时狱篇》新登场的作品之间也存在这种问题，其中最为严重的就是《全金属狂潮》，作品的机体战斗动画帧数非常少，动起来堪比幻灯片，和同是新登场的《机动战士高达UC》相比简直就像是两个游戏，甚至还不如某些《第2次机战Z》的战斗动画，对于新参战作品来说实在不应该。

除了游戏本身问题，由于是PS3和PSV双平台发售，平台之间性能差异也对画面有一定影响。本来一开始由于卡带容量上的限制，PSV的本作只准备发售数字版，不过后来厂商又改变主意，决定将画质压缩后发售实体版，所以PSV版在画面上比起PS3版有所不及。最明显的就是战斗画面中人物头像和对话框所在那一栏像素不足，比起上方的主画面来说要模糊不少，显得相当的突兀。


▲PS3版和PSV版的画面对比，下方那一栏的清晰度一目了然。

## 系统

系统方面综合了前两作的优点，并加入了双机小队和战术连携系统。其中双机小队可以让两架机体组成一个小队出战，这除了解决了作品数量增加所带来的板凳机体堆积问题外，还有可以使用双机指令和极限突破两个好处。双机指令包括击破敌人小队时再次行动、下次战斗获得PP两倍和回复SP等非常实用的效果，对战斗有着不小的帮助。而极限突破可以视为一种特殊的攻击方式，一般小队在进行攻击时，副机体都是只能用支援专用武器进行简单的助攻，而使用极限突破的小队则能无视限制，都使用最强武器攻击，并且造成的伤害还是通常的1.2倍，是对付BOSS的不二之选。

战术连携则是继SR点后又一个需要玩家动脑的地方，战斗中如果连续消灭敌人的小队就能形成连击，连击越高，接下来的给予敌人的伤害和获得的商店点数也越高，虽然间接提升了游戏难度，但由于回报不小，所以也让不少玩家对保持高连携乐此不疲。


▲除了游戏的系统外，一些来自作品本身的系统也得到了重现。

# 三次元空间 3DSpace

进入立体的世界!

任天堂3DS掌机情报专栏



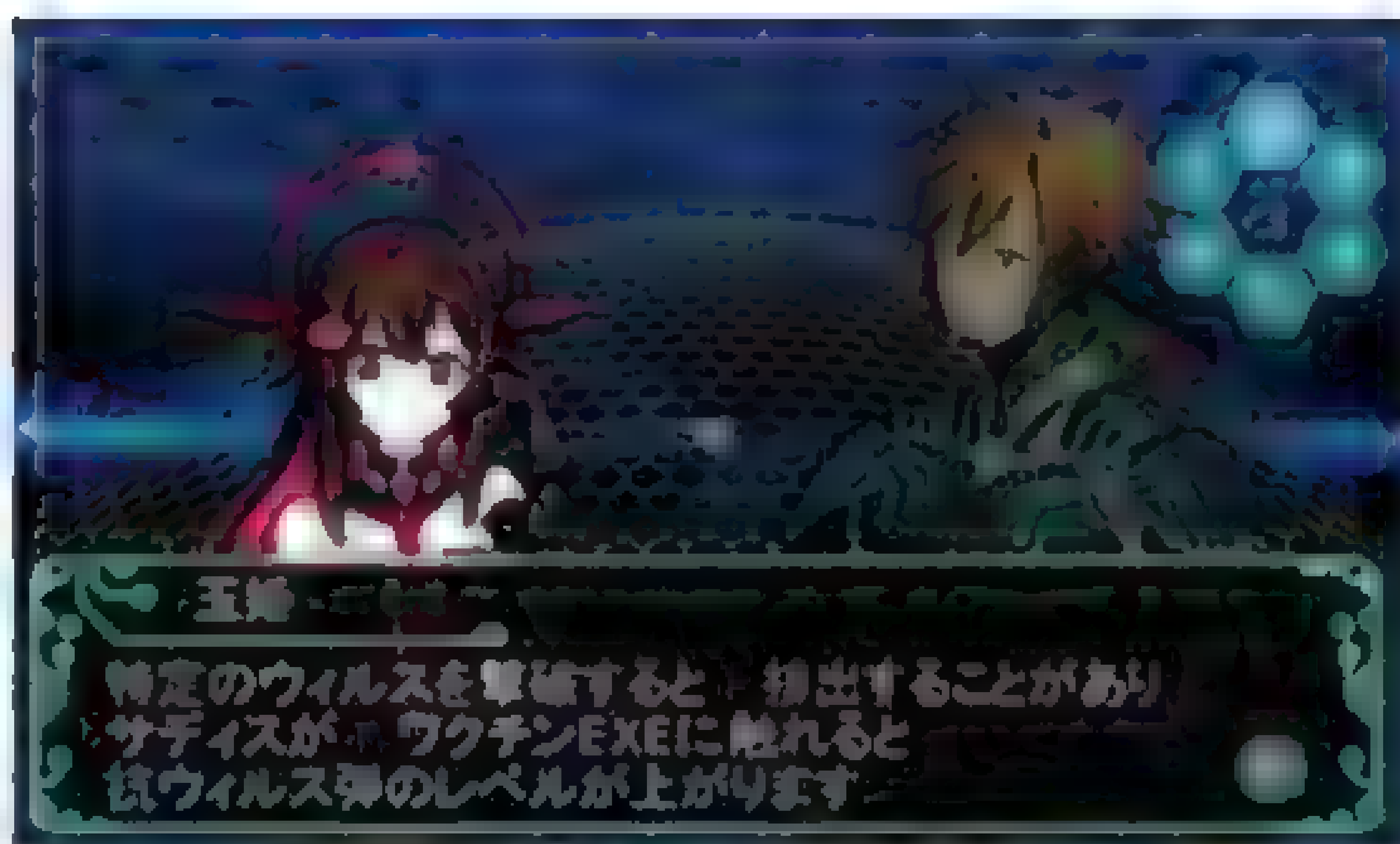
栏目主持 虫无兮

1 月 14 日的任天堂直播会空投了一连串能从 1 月底炸到 5 月初的重磅炸弹（详情可以留意本辑光盘），让原本沉寂的 1 月变得喧嚣起来　这一连串炸弹，估计只要是 3DS 玩家几乎都无法幸免，像虫某就要勒紧裤带去买下个月的《梅祖拉的面具》限定机了，这也是一份不错的情人节礼物呢……咦，为何眼角有刘翔跑过。

1月7日

## 2015年第一弹!

刚刚过完新年假期，日服e商店马上又运转起来，上架了两款相当特别的游戏。乍眼看上去像益智游戏的《6×1≠UNLIMITED?》，其实是一款结合了文字和战机的文艺射击游戏，玩家需要运用六种由六名人工智能少女分别管理的抗病毒弹，从病毒的手中守护日本的电域。《新宿迷宫》也是如此，虽然有着一个相当现代风的名称，却是画面复古玩法经典的传统RPG游戏。现实中真实存在的迷宫——新宿电车站被还原到游戏当中，玩家扮演的勇者要在迷宫中找出传说中的宝石。两款游戏各具特色，发愁一月没游戏玩的读者可以考虑。



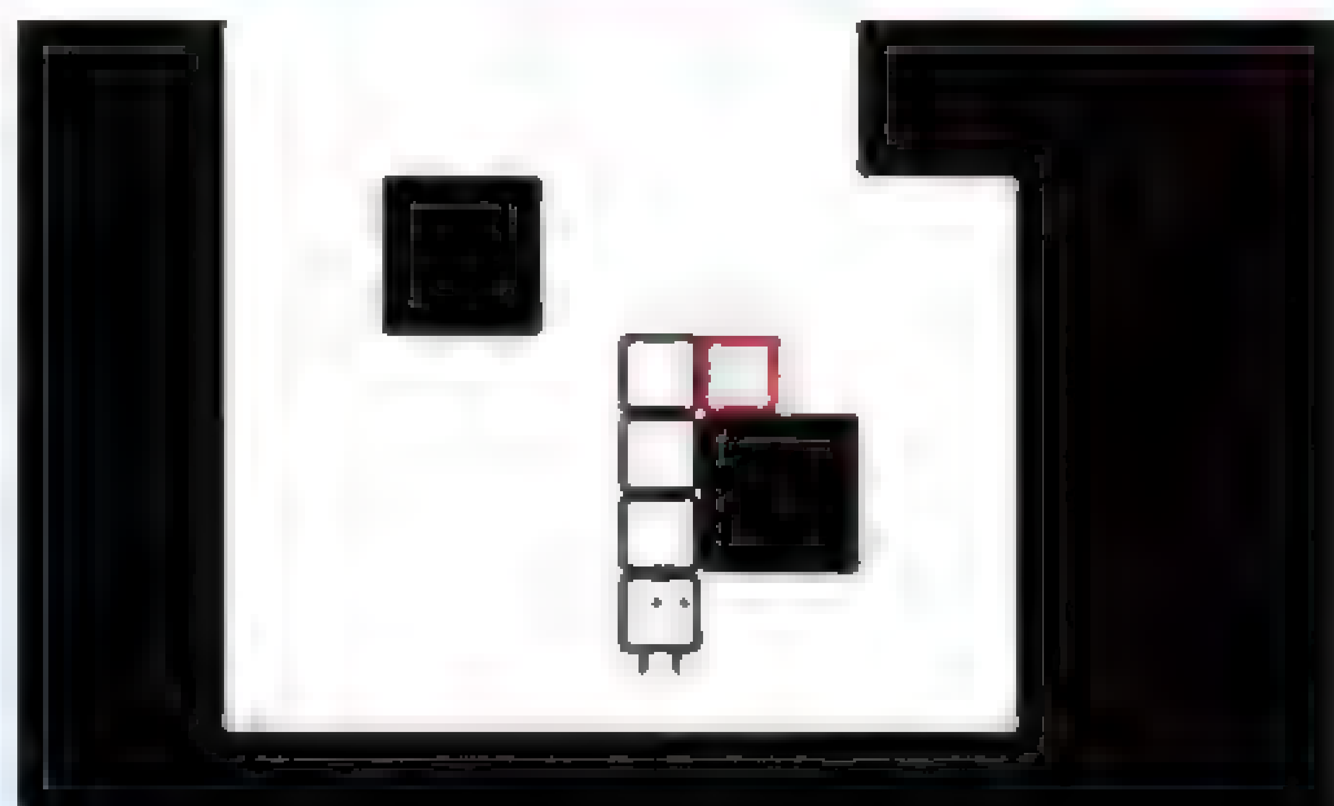



1月14日

## 奋起吧　小箱人

在直播会占有一席之地的下载游戏，往往品质都不会太差。直播会结束后便在日服放出的解谜动作游戏《小箱人》便是其中一例。主角是一个小箱子，而且还能生出新

的小箱子。箱子可以作为盾牌和踏台使用，还能缠绕在主角身上成为盔甲，顶着箱子跑来跑去的主角身姿估计会戳中一部分玩家的萌点。主角需要运用箱子的力量通过众多机关到达终点。游戏自带提示机能，玩家可以用3DS的游戏币来购买提示。还能够通过Miiverse和其他玩家交流，获取过关的线索。



1月19日

## 马里奥再战大金刚

《马里奥对大金刚 喧闹迷你乐园》在Wii U和3DS的日服同时登陆。只要在其中一个平台购买本作，就会赠送另一个平台的下载码，同时制霸两个机种的玩家可以考虑。游戏一如既往是通过触摸操作引领马里奥到达终点的解谜动作游戏，同时也支持玩家自行设计关卡。玩别的玩家设计的关卡时，可以赠与星星。星星可以购买特别道具，用来丰富关卡。




# 求元排行

# 日服e商店最畅销2014下载游戏前三名

任天堂依照惯例，在e商店公布了过去一年中日服最畅销的下载游戏。这个名单中虽然有10款游戏，但是大多数都是常年占据榜单的老面孔，不过也不乏新晋的2014生力军。接下来，就一起看看是哪三款游戏在2014年众多下载游戏中脱颖而出，斩获了三甲的宝座吧。

## 口袋妖怪战斗方块



售价823日元
2014年度畅销下载游戏排行第一位
日服畅销游戏总排行第四位

本作作为消除类游戏能取得如此骄人的成绩，和《口袋妖怪》这块大招牌可以说不无关系。当然游戏素质也相当过硬，结合《口袋妖怪》本身的系统，加入了属性、捕捉野生精灵和亲密度等要素也大大提高了耐玩度。本作支持最多4人联机捕捉精灵，还能通过邂逅通信获得小伙伴的精灵，试问这股热潮又要如何停止?

## 卡比战士Z



售价810日元
2014年度畅销下载游戏排行第二位
日服畅销游戏总排行第十四位

一款乱斗游戏的基本需求是实力相近的角色以及各种欢乐的演出效果，本作可谓将这些要素一网打尽。游戏给多人战加了不少新元素，队友之间共享回复道具，以及携手使出合体技的设定，让战斗更加热闹。玩过《星之卡比 三重华丽》的玩家下载本作还能获得新的能力和场景，这也为本作的畅销助了一臂之力。

## 密室逃脱 未被治愈的温泉篇



售价500日元
2014年度畅销下载游戏排行第九位
－

密室逃脱类游戏一直是e商店的常客，但是能持续且大量地推出新作的也就只有“《Simple》系列”了。该系列一路走来，在运用道具的解谜上已经有了相当成熟的发展，结合麦克风、重力陀螺仪的操作，不仅动脑而且考验动手能力。本作的剧情十分幽默，而且如同吉祥物般如影随形的猴子吉祥物也十分搞笑。

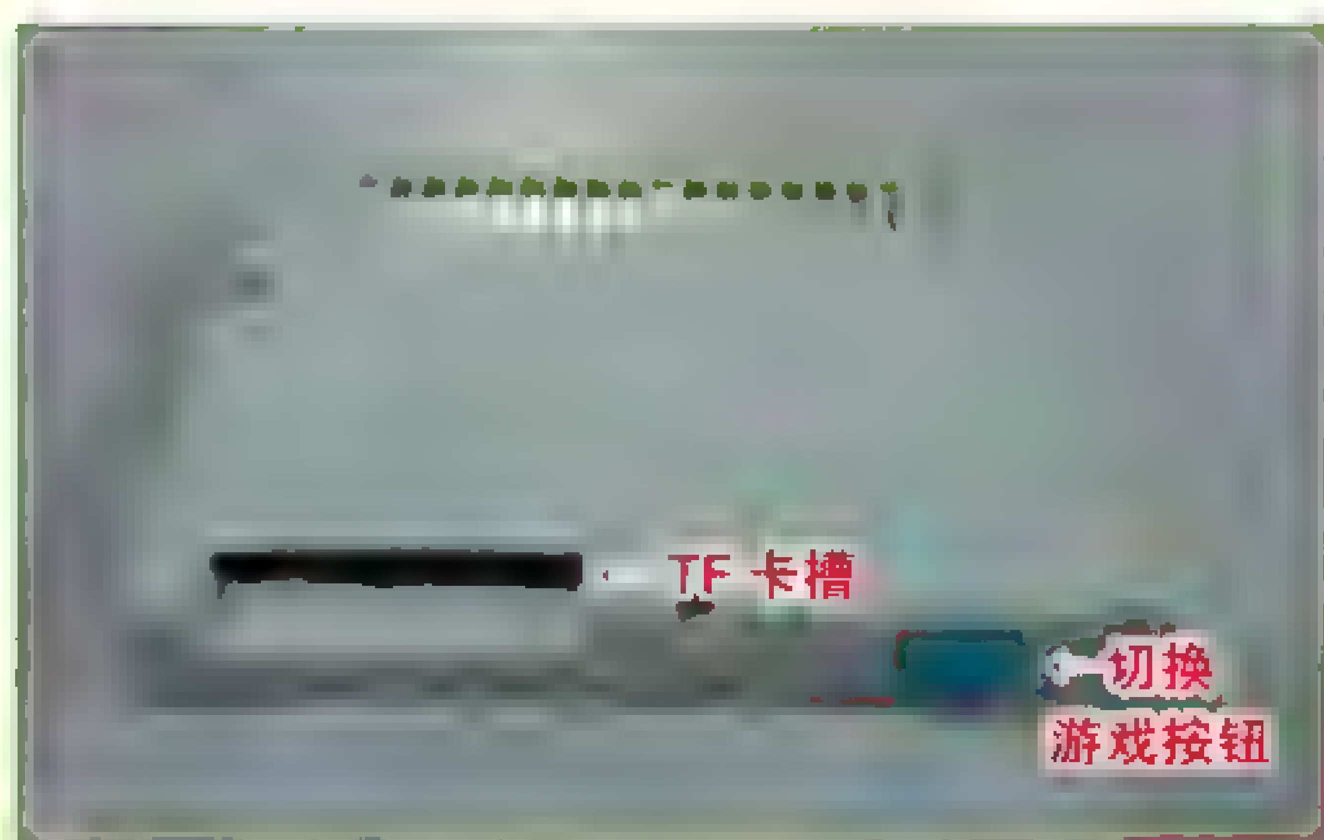
# SKY3DS烧录卡评测

国内的3DS破解情况一直是不少玩家关注的话题，3DS的破解和过去NDS一样一直注重于烧录卡部分，而一直以来出现了Gateway、3DSlink、MTCard等等比较给力的烧录卡，目前大部分烧录卡都要在机器不联网更新的前提下才可以顺利运行，而这次就给大家介绍一款无需避开联网问题的烧录卡——SKY3DS。

文 昴星团 美编 咕噜

SKY3DS比起其他烧录卡的好处在于可以联网和其他玩正版卡带的玩家玩游戏，而且也可以像正版卡带那样继承前作的存档，但由于切换游戏时间稍长，无法玩修改过的ROM（比如汉化游戏）、无法玩跨区游戏等等原因，没有在国内普及。而且在过去，SKY3DS还有“一张卡最多烧录10次游戏”的限制，这样的条件更是让很多玩家望而止步。不过好在2014年年底，破解组很好地解决了这个问题。现在的SKY3DS可以无视烧录次数的问题，畅玩正版ROM了，下面就来给大家介绍一下这款烧录卡的使用方式。

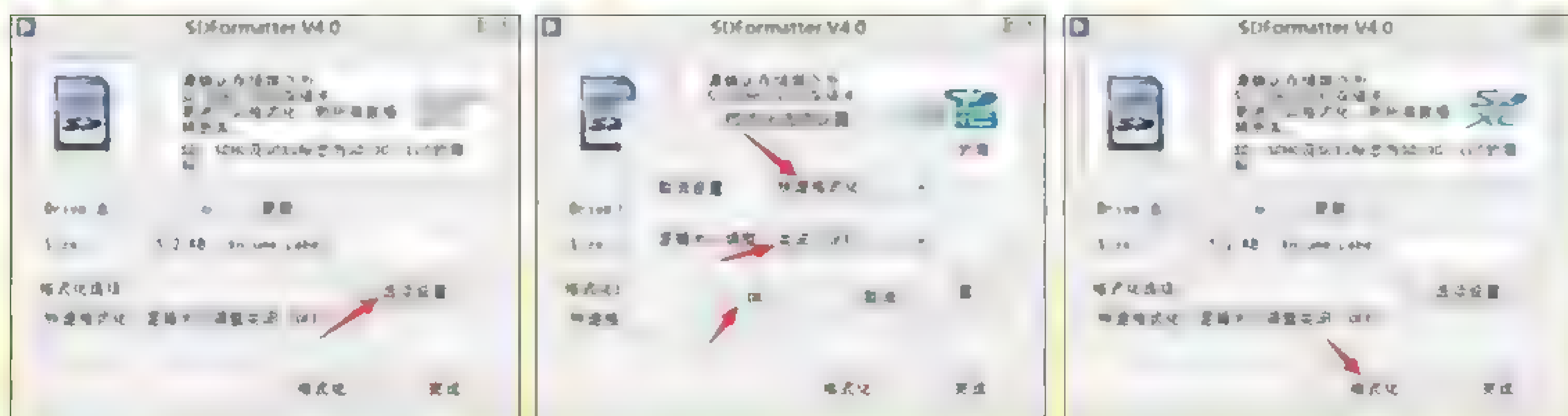



① **准备工具：**一台电脑，一张TF卡，一个TF读卡器，一张SKY3DS烧录卡（最新版本的切换游戏按钮为蓝色）。

**关于TF卡的选择：**笔者在刚开始时买了一张三星的TF卡，后来发现能玩但无法切换游戏（特征为烧录卡的指示灯常闪不灭），到网上查了一下发现用三星TF卡的玩家大多数都有这个情况，可能是这两个硬件之间存在兼容性问题，于是后来又买了一张在SKY3DS玩家之间使用率较高的闪迪TF卡测试，才能够让切换游戏的功能正常使用。所以建议读者们购卡的时候尽量避免购买三星的TF卡，以防止发生硬件兼容性的问题。

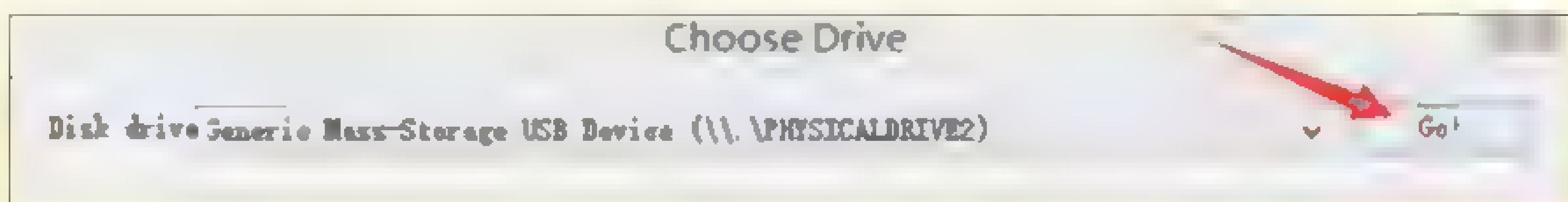
② 将TF卡通过读卡器连接电脑，然后使用“Panasonic SDFormatter”软件将TF卡进行格式化，软件按照下图设置即可。



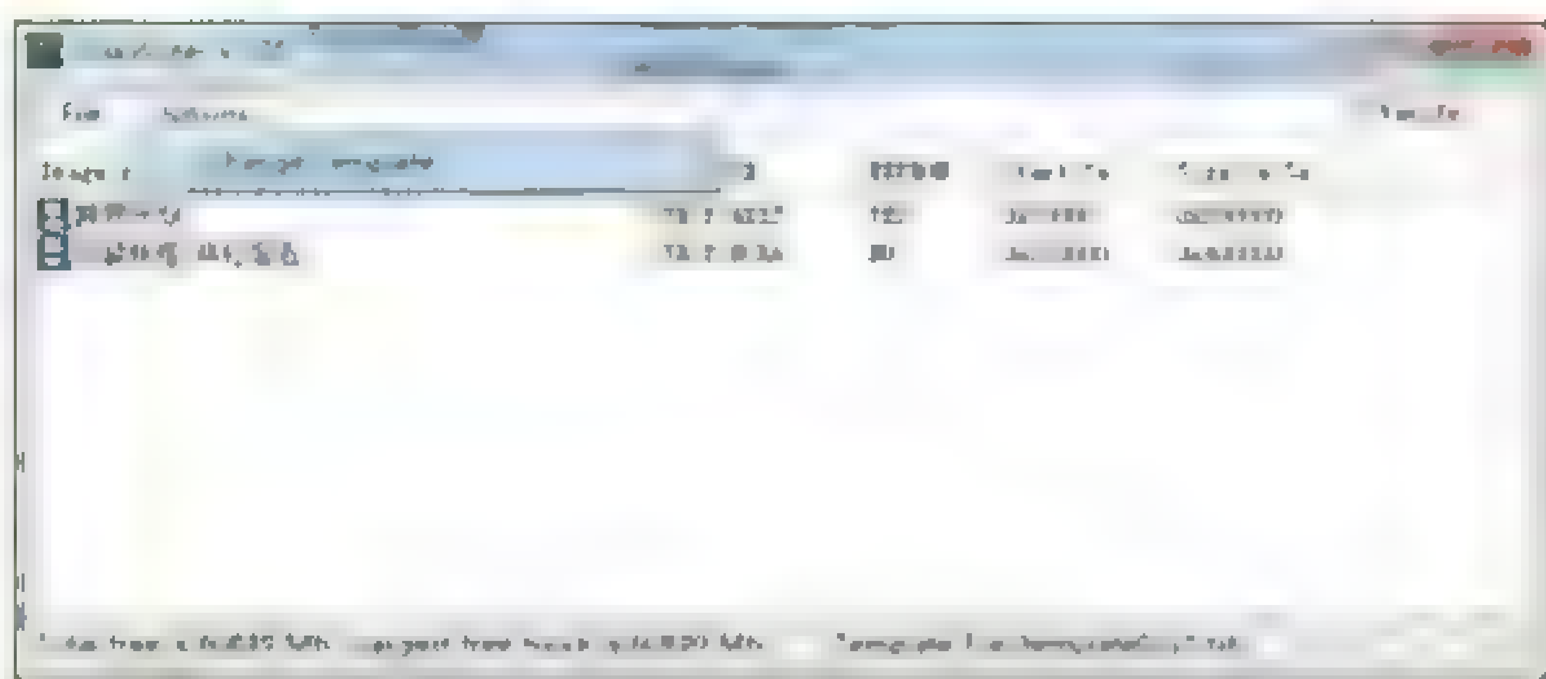
③ 去 SKY3DS 官网 http://sky3ds.com/ 下载最新的“Sky3DS DiskWriter V1.05”软件和最新的“Template”文档（点击主页的 DOWNLOAD 即可看到各种下载选项，点进去对应的按钮后点击 Download File 即可下载），然后打开 Sky3DS DiskWriter 进行以下操作。

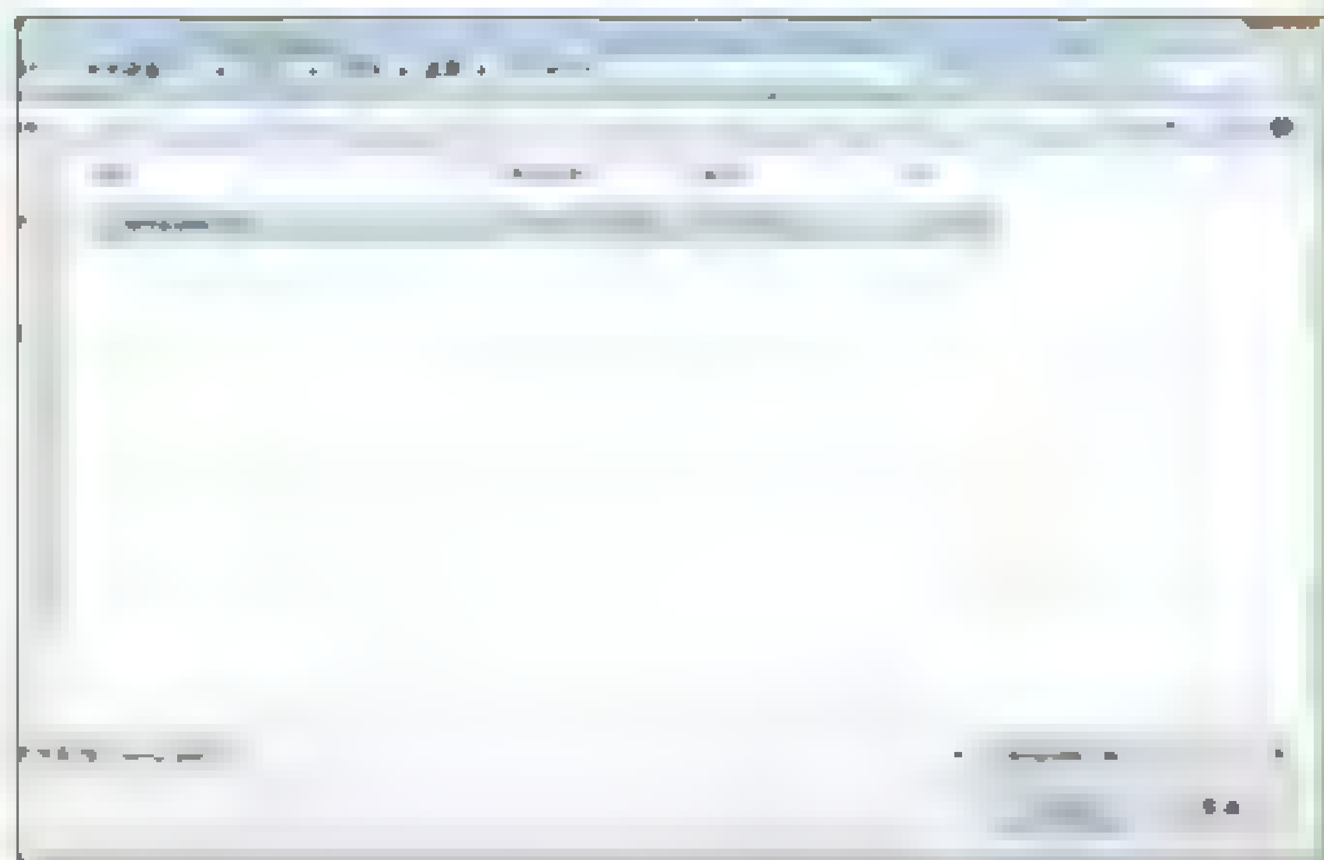
注：若显示无法打开，则需要下载 Microsoft .NET Framework 4.0 以上的版本后才能打开运行。

▶运行后选择你要导入游戏的 TF 卡点 GO。

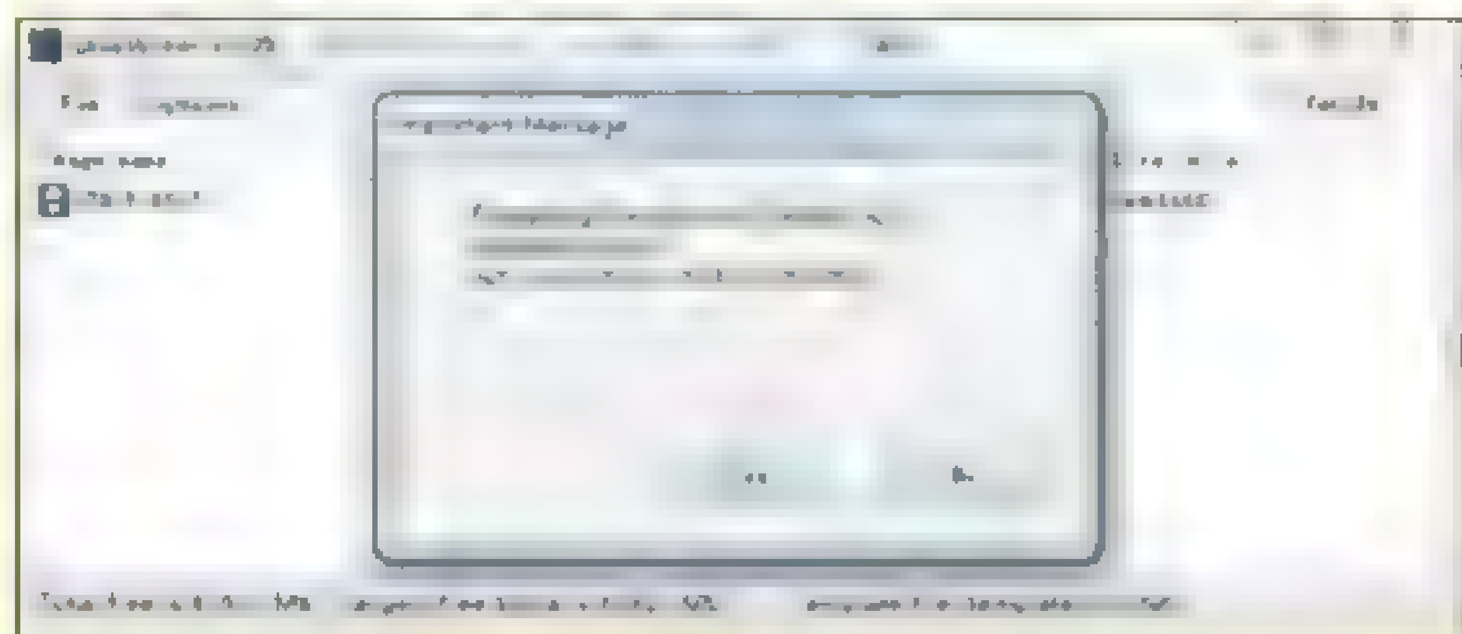


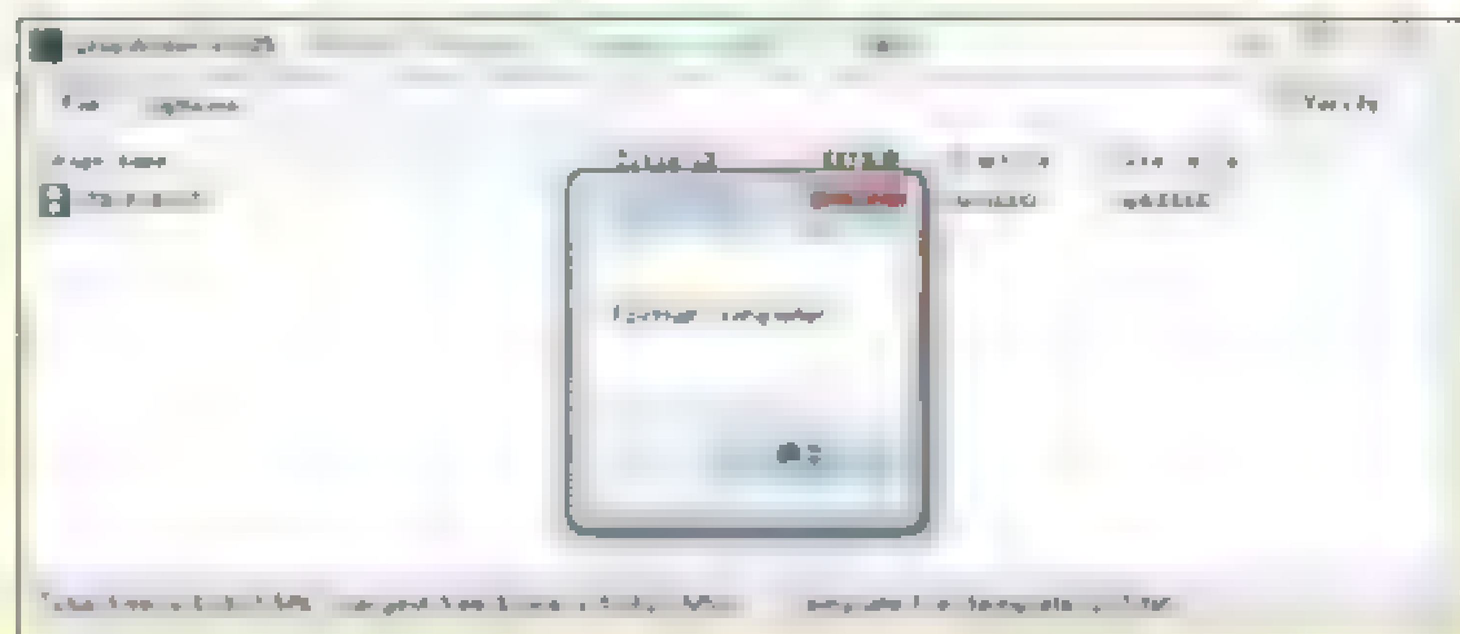

④ 进入软件界面后选择 Options-Change Template，选择自己下载的 Template 文件。

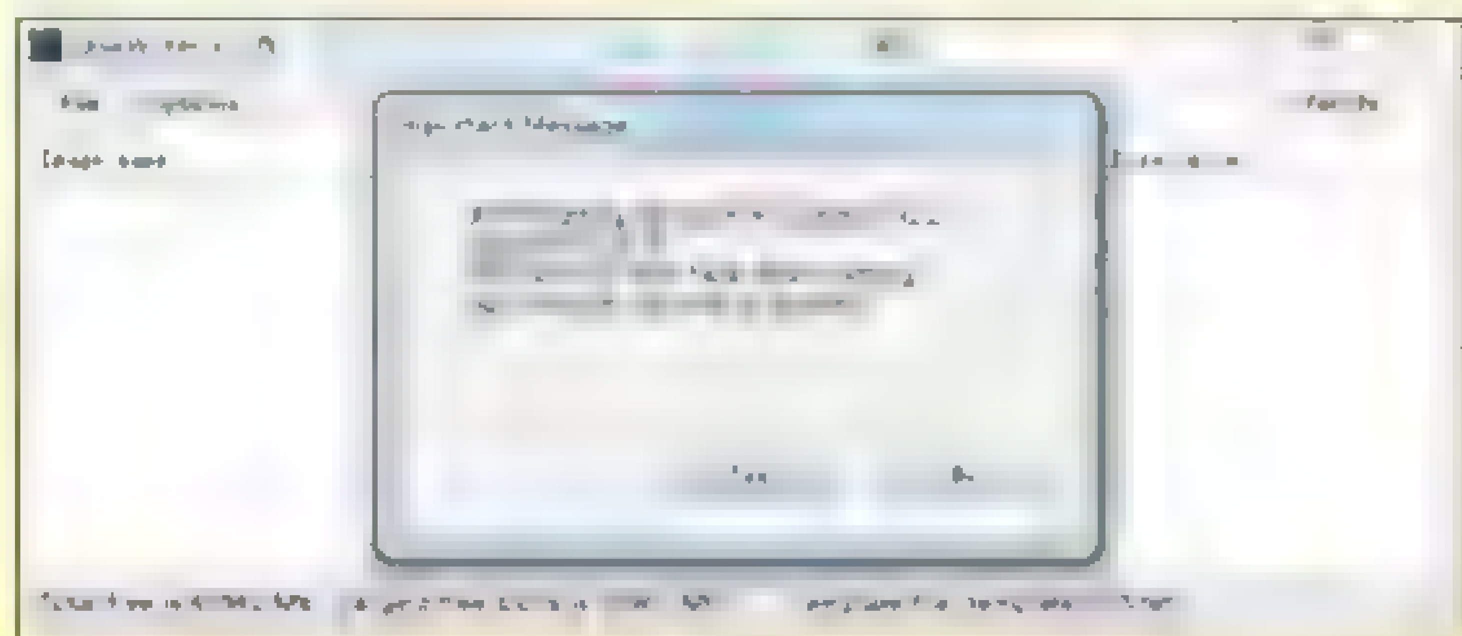


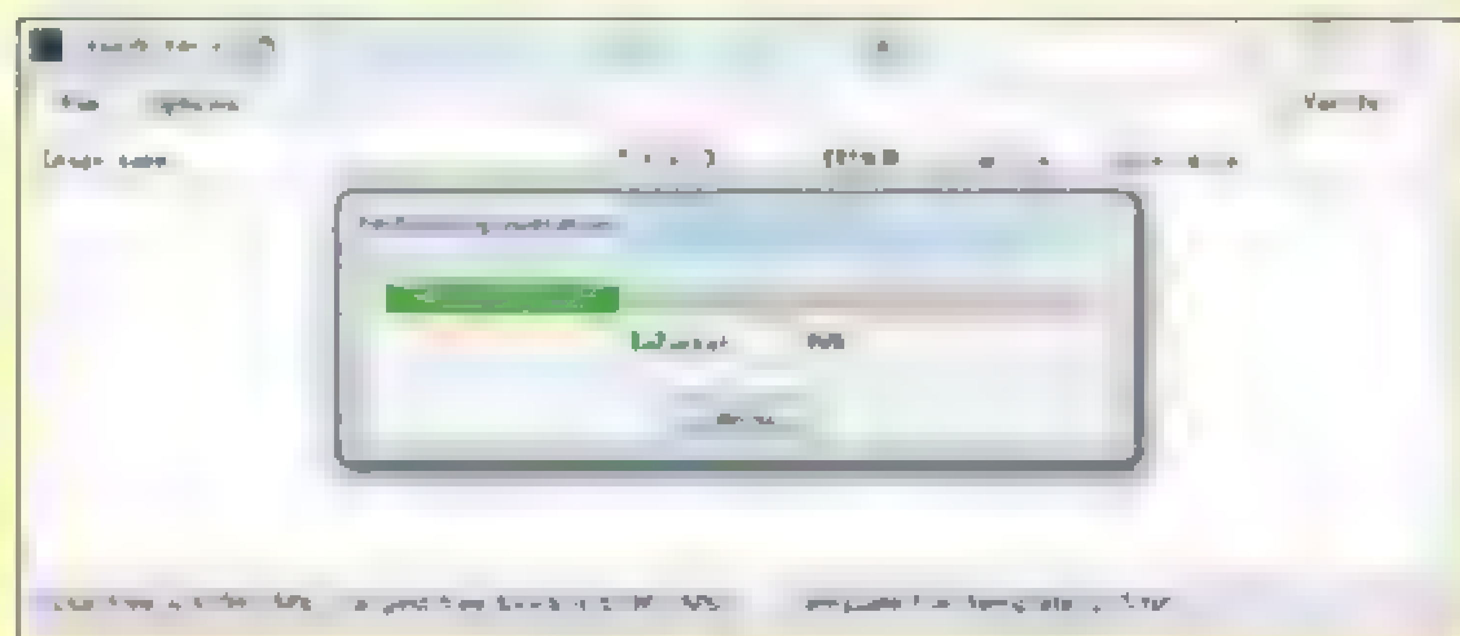


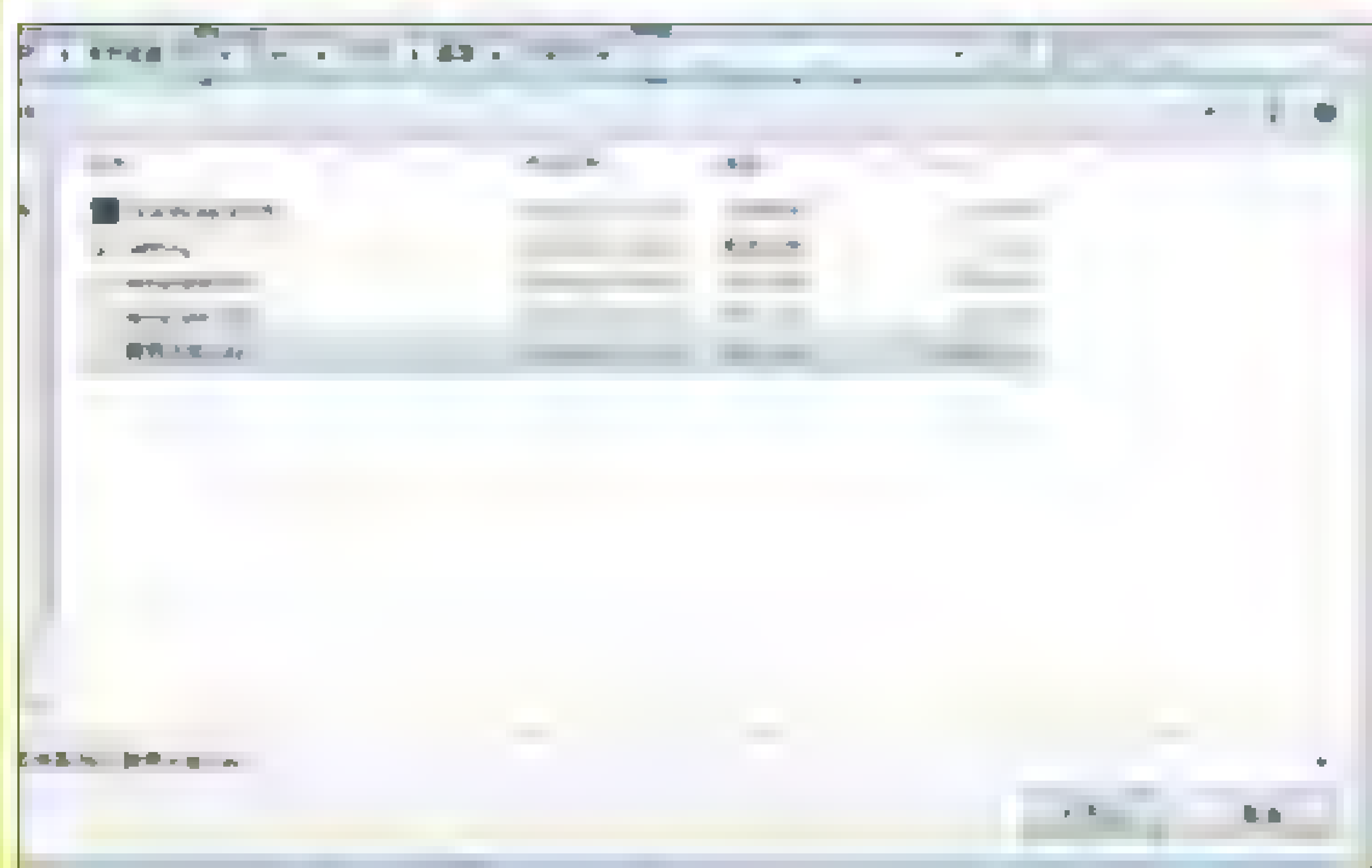
然后第一次使用 TF 卡的玩家需要选择选择 File-Format，之后任何提示只要按 Yes 即可，软件会帮玩家格式化 TF 卡（如图，格式化后卡里的数据都将消失）。然后再选择 File-ReFormat，之后也是一直 Yes，切记完成以上步骤后不要做多余的动作，否则需要重新再做一遍。格式化后将无法用电脑直接读取该 TF 卡的内容。



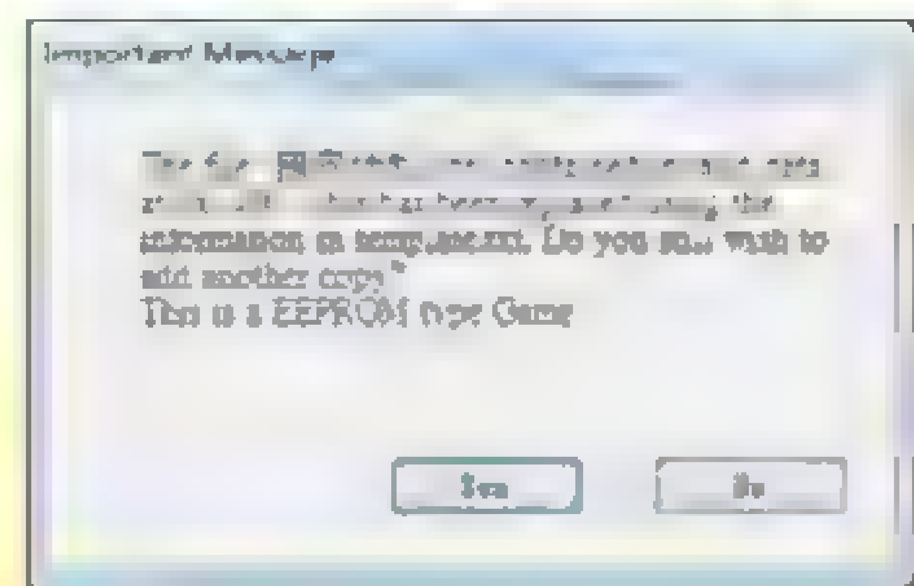






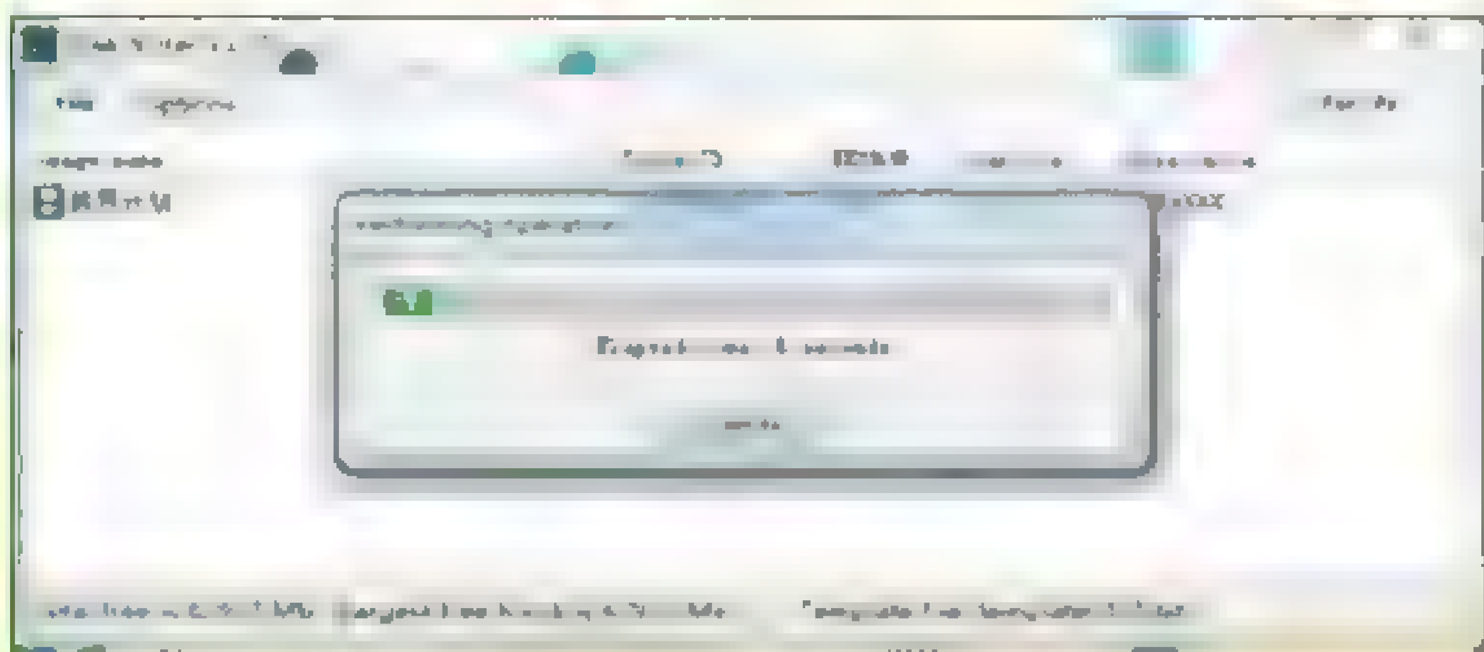


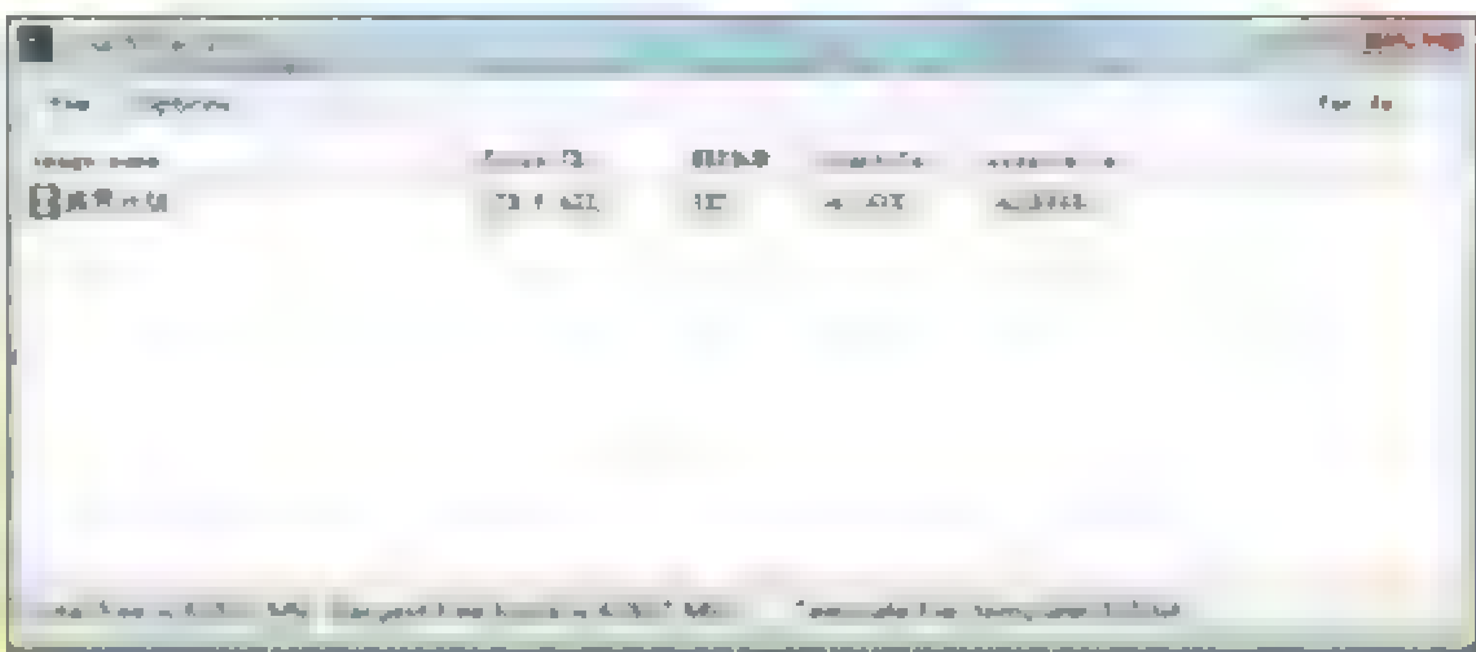
⑤ 全部弄完后就可以选择 File-Write 导入游戏了。导入游戏后，将 TF 卡取出插入 SKY3DS 的卡槽里，再将 SKY3DS 插到主机里就能玩了。




注：若软件显示无法进行读写，有可能是

Template 过旧，若最新的 Template 也无法读写，请尝试使用旧版的 Template 或等待官网更新 Template 文档。部分游戏读写后可能无法运行，可以尝试更换其他版本的 Template 后再次读写。只要是未修改过的 ROM，无论是 3DS 格式还是 3DZ 格式都可以玩。



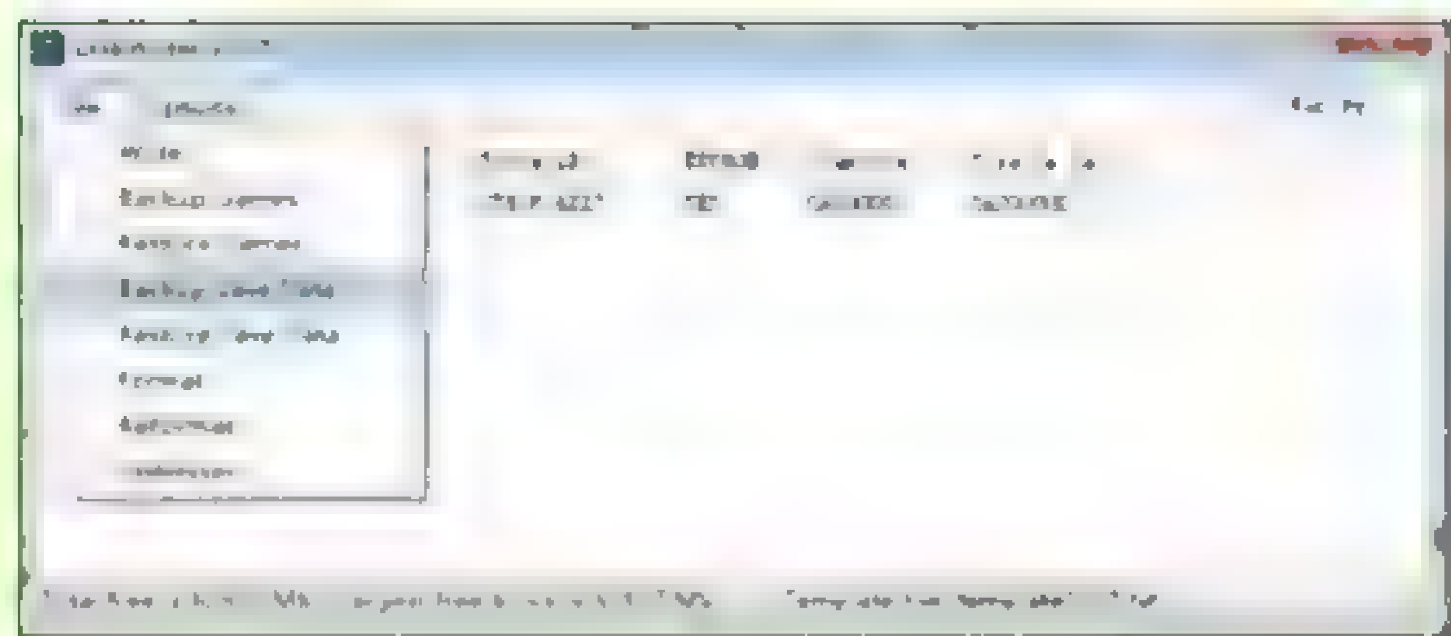


⑥ 若需要切换游戏，只需要在 SKY3DS 的指示灯灭掉的情况下按一下卡上的按钮即可切换，但玩游戏的时候要注意不要碰到按钮，否则会强制切换游戏导致前功尽弃。



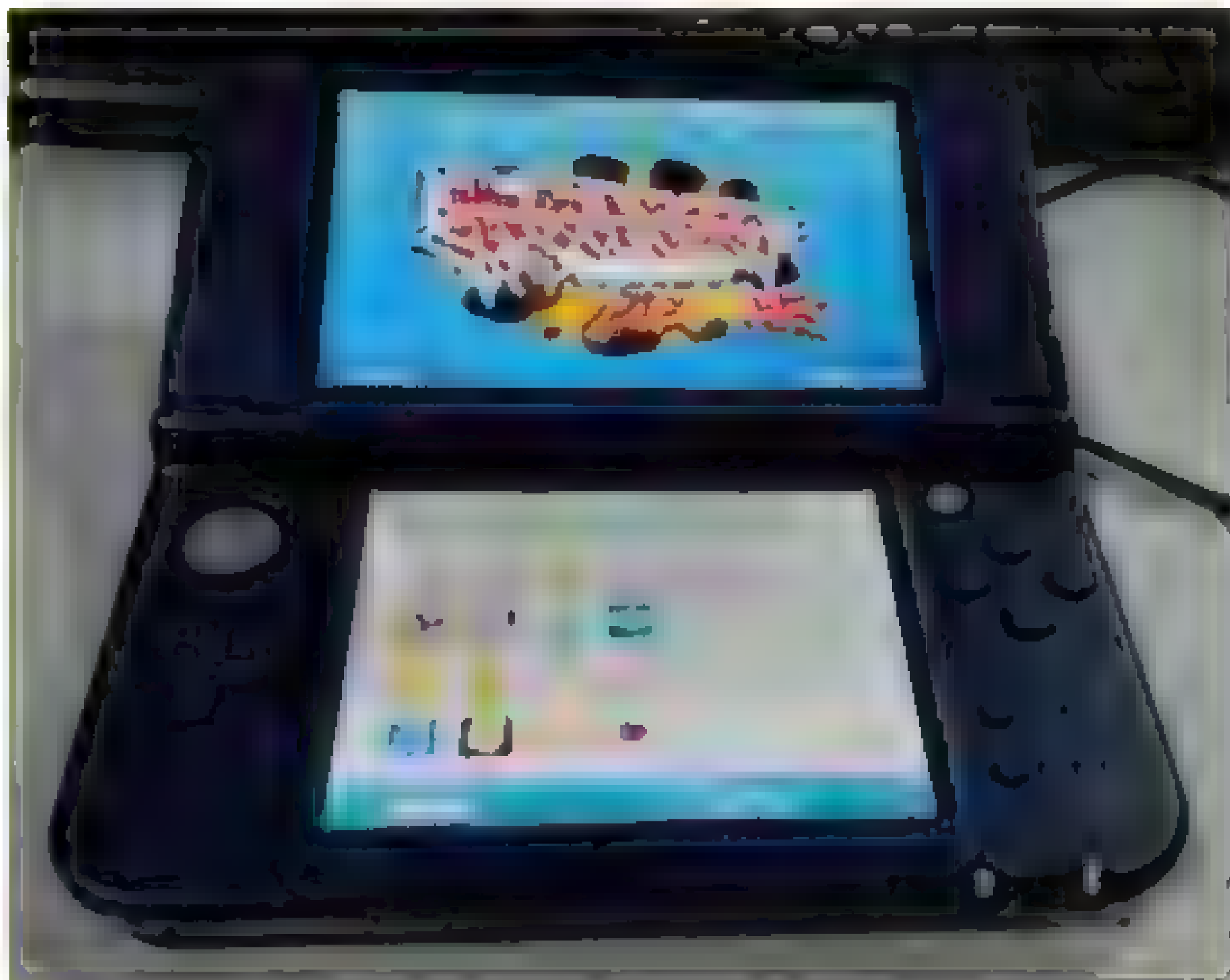
▲只需要按一下按钮，当指示灯再度熄灭就能玩游戏了。

⑦ 若要将游戏存档备份，直接在 Sky3DS DiskWriter 界面中选择 File-Backup Save Data 即可提取 TF 卡内所有的存档。选择 Restore Save Data 则是将电脑里的游戏存档导入 TF 卡内。若是备份或删除单个 ROM，对 ROM 按右键对应的选项即可。同理，备份 / 导入游戏选择 File-Backup/Restore Games 即可。



## 实机测试

以下是实际测试图，测试游戏《口袋妖怪 Ω 红宝石》（协力客串：《跨界计划》）。至于热门的《MH4G》网上已经有不少成功的例子本篇测评就不再重复了，笔者有朋友就在用 SKY3DS 畅玩《MH4G》玩得不亦乐乎，联机部分毫无问题，读者们大可放心。



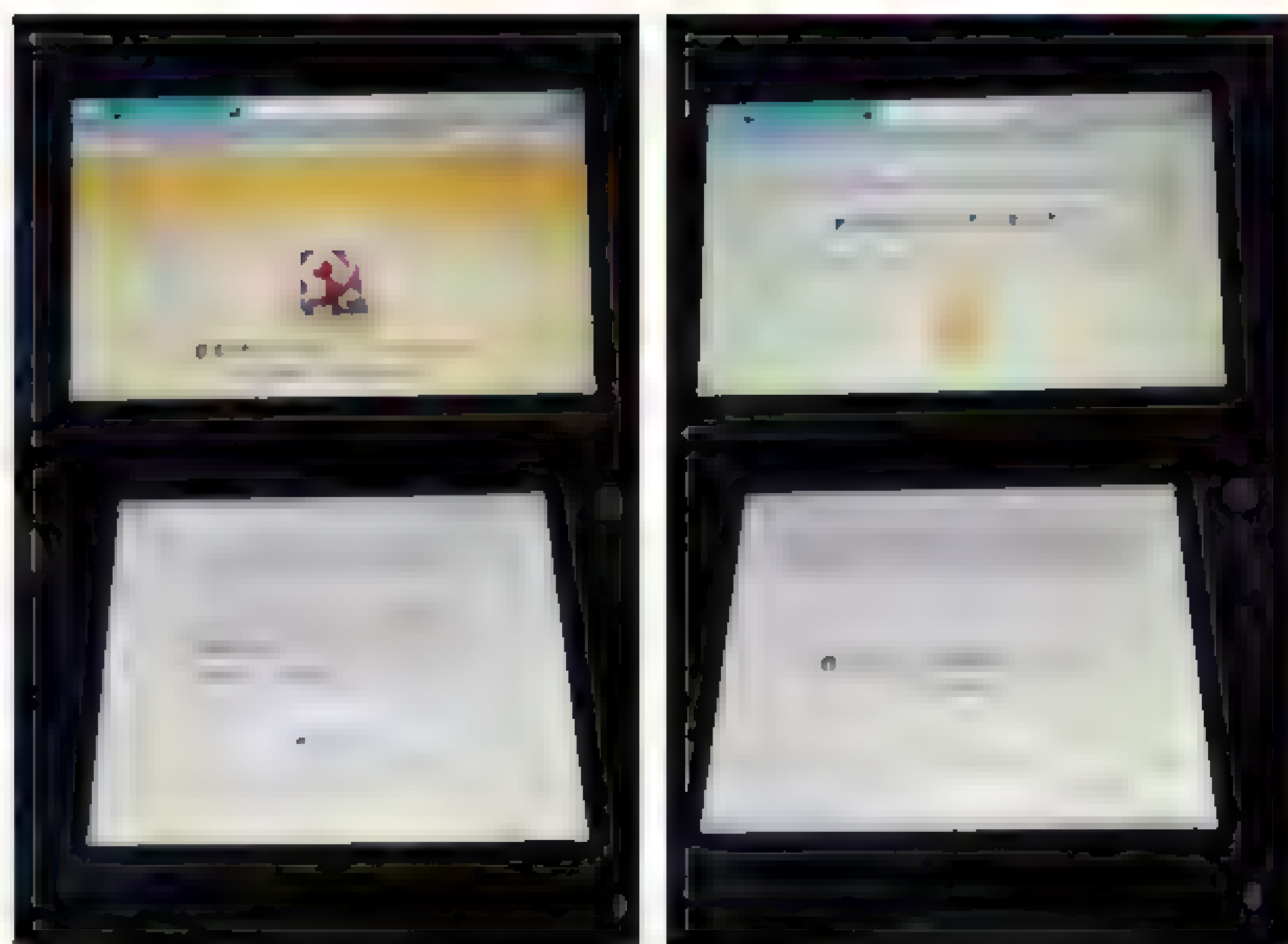
▲插入卡带后就会弹出游戏已载入的画面。



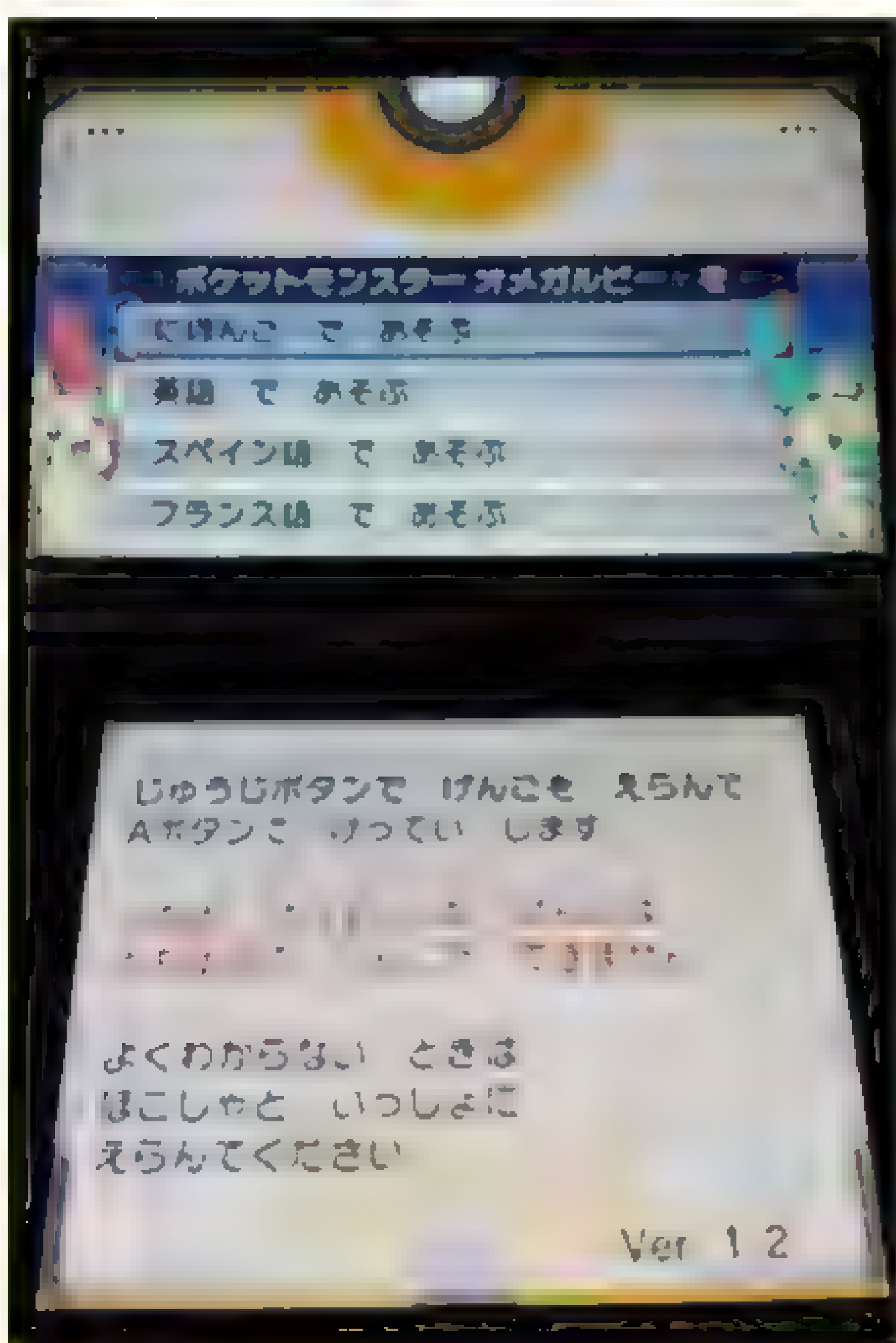
▲按下蓝色按钮后，指示灯会一直亮，这时只需要耐心地等一下。



▲游戏切换完毕，同时指示灯熄灭，可以开始玩了。



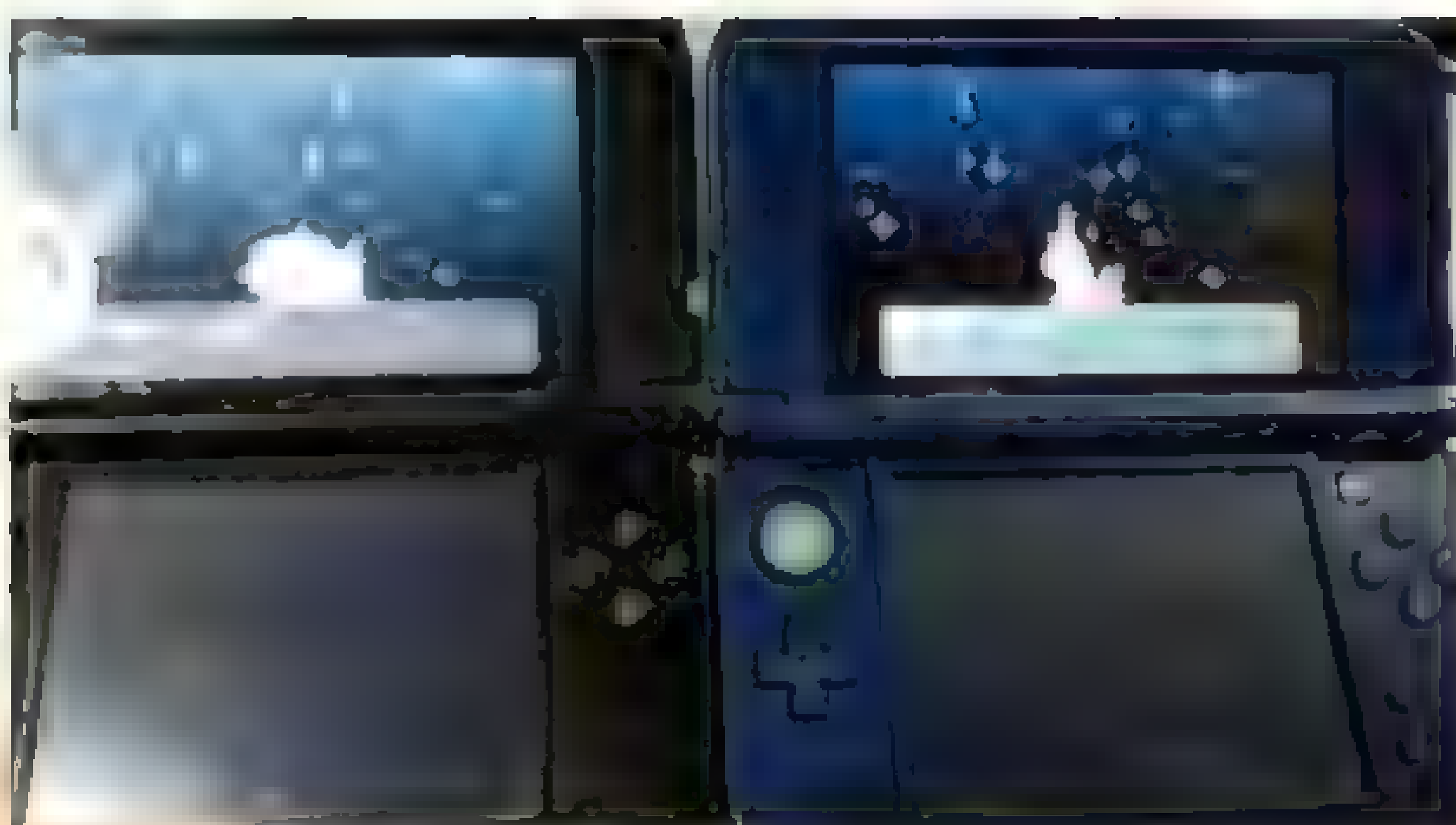
▲联网测试，《口袋妖怪 Ω 红宝石》更新无异常。






▲游戏运行没有问题，可以存档。





▲通信交换一切顺利。

**总结**：SKY3DS 烧录卡对于较难买到一手破解机和想网联的玩家来说是一个福音，毕竟现在部分 3DS 游戏依靠网联才能够体会到这个游戏的真正乐趣。但目前比较大的问题就是，SKY3DS 的破解原理属于针对 ROM 检测机制的硬破解，只要任天堂在以后的卡带中加入新的检测机制，现在的 SKY3DS 可能就会产生无法使用的可能，即使版本再度更新，也有很大的可能需要玩家再买一张烧录卡才能够玩，而且不支持汉化 ROM 的运行对国内的破解玩家来说是一个硬伤。而另一边，能支持汉化 ROM 的 Gateway 烧录卡也正在不断努力地更新固件，不知破解的局势在新的一年里会发生怎样的变化呢，令人期待。

# PLAYSTATION VITA 总部

享受掌机的声光极致！





**PSV Azito**

栏目主持：库玛

又到了一年一度的PSV十大人气榜单的盘点时间了！2014年的PSV平台也涌现了不少销量与口碑双赢的游戏，不知道玩家们中意的游戏有没有出现在这个榜单中呢？小编在看过榜单后就发现了几款合自己口味的游戏，并准备在春节期间开玩呢。毕竟春节除了大鱼大肉的陪伴外，还是需要通过玩玩游戏，消耗一下囤积的赘肉什么的（误）！接下来，就让我们来一探2014年十大人气PSV游戏的究竟吧！

## 2014年度人气排行

注：此榜单由日服PS商店根据游戏下载的总销售额统计得出，统计时间为2014年1月1日～2014年12月15日。

### 1 我的世界




要点

★极高的自由度，创造出只属于你自己的世界。

★与时俱进的内容更新让新鲜感得以保持。

★可供4人联机，轻松享受与小伙伴一同建设城镇以及开展冒险的乐趣。

### 2 泰拉瑞亚



要点

★收集、合成、探索、战斗、建造、破坏等大量引人入胜的内容。

★在完全自由的世界中，一切都凭玩家的意志推进。

★怀旧可爱的2D画面。

### 3 自由战争




要点

★新颖的世界观设定。

★精致的画面及原创性十足的战斗系统。

★优秀的联机系统，激发玩家的共斗热忱。

### 4 忍乳负重 闪乱神乐



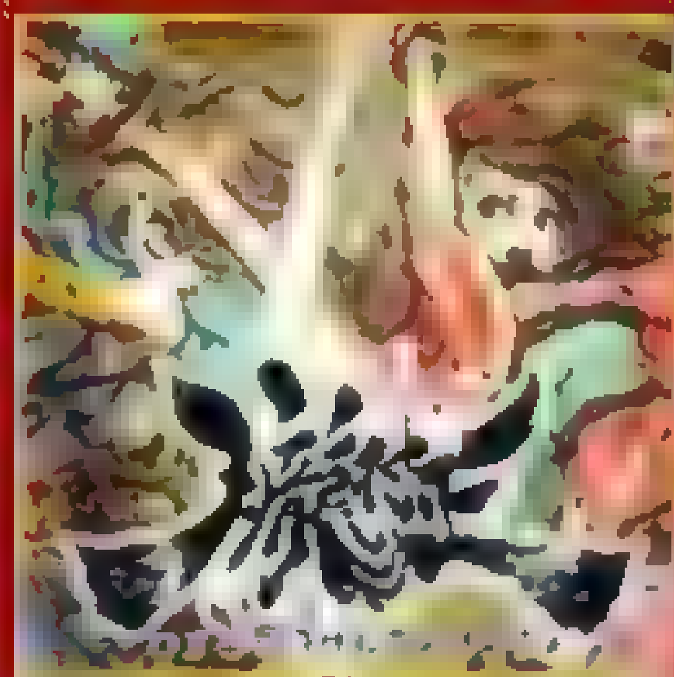
要点

★福利满载的音乐休闲游戏，就连料理制作也成为了性感的战场。

★更为细致的人物建模，提升绅士们的更衣室乐趣。

★豪华的声优阵容，完美呈现角色们的萌属性。

## 5 胧村正 廉价版



**要点**

★更便宜的价格，不打折的乐趣！

★爽快淋漓的动作体验，高难度的死狂模式挑战你的极限。

★唯美精致的东瀛画卷，带你领略刀光剑影下的爱恨情仇。

## 6 刀剑神域 虚空断章



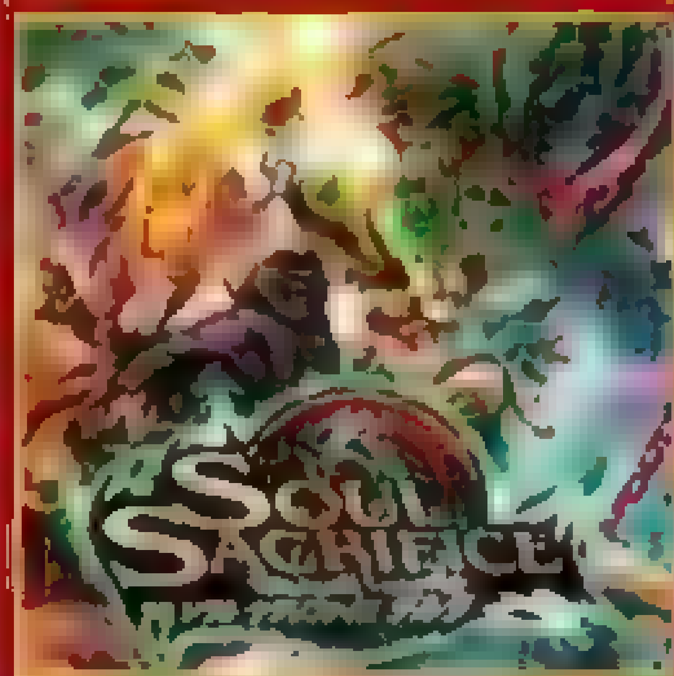
**要点**

★独立于原作小说和动画的全新故事。

★4名玩家+4名NPC的多人模式，让你带着心仪角色与小伙伴们一同闯荡游戏世界。

★可与喜欢的角色进行公主抱和共眠等亲密互动，尽情地在游戏里秀恩爱吧！

## 7 暗魂献祭Delta



**要点**

★对原有内容的大幅改良，诸多丰富内容的追加也全面提升游戏的整体素质。

★更为细致的画面表现。

★大量新增服饰让你尽情享受换装搭配的乐趣。

## 8 初音未来 女歌手计划 F 2nd



**要点**

★精心编排的PV让你在游戏中收获极大的视觉享受。

★40首曲目闪亮登场，直指系列之最。

★细节提升与新追加内容让可玩性进一步提升！

## 9 俺尸2 跨过俺的尸体前进吧



**要点**

★时隔15年的正统续作，再度了却跨越生死的世代夙愿。

★诸多随机要素和玩家交流元素为游戏的耐玩性提供了稳定保障。

★注重细节的3D人物建模让家族遗传更富趣味。

## 10 第3次超级机器人大战Z 时狱篇



**要点**

★平静世界再掀波澜，重燃玩家的战斗热情。

★新加入的双机小队和战术连携系统，让游戏更富战略性。

★出色的画面效果+原创BGM+强大声优阵容全程语音=更为生动的机战世界。



## 本月PS+免费游戏一览

本月的日服十分给力，直接向玩家赠送了《俺尸2 跨越俺的尸体前进吧》、《噬神者2》和《影牢 暗黑公主》这三款大作，就连鲁叔都赶紧去充了本月的日服开坑呢，有兴趣的玩家可千万不要错过本月这次难得的机会哦！

**日服**

| 游戏译名 | 游戏原名 |
|---|---|
| 火口秀幸 踢踏舞英雄 | Hideboh タップダンス Hero |
| 俺尸2 跨越俺的尸体前进吧 | 俺の尸を越えてゆけ2 |
| 噬神者2 | God Eater2 |
| 瓦尔哈拉骑士3 黄金版 | ヴァルハラナイツ3 Gold |
| 影牢 暗黑公主 | 影牢 ダークサイド プリンセス |

**港服**

| 游戏译名 | 游戏原名 |
|---|---|
| 交易者 | The Swapper（英文版） |
| 泰坦进击 | Titan Attacks（英文版） |
| 噬神者2 | God Eater2（日文版） |

**美服**

| 游戏译名 | 游戏原名 |
|---|---|
| 毁灭公爵 3D 重量版 | Duke Nukem 3D Megaton Edition |
| 哇哦戴夫 | Woah Dave |
| 交易者 | The Swapper |

**欧服**

| 游戏译名 | 游戏原名 |
|---|---|
| 毁灭公爵 3D 重量版 | Duke Nukem 3D Megaton Edition |
| 哇哦戴夫 | Woah Dave |
| 交易者 | The Swapper |

# 便携领域

栏目主持：纸鸢

智能手机的新时代从2007年初代iPhone的惊艳亮相开始，到刚刚过去的2014年里iPhone 6和iPhone 6 Plus配备了“大屏”为止，刚好是一个完整的轮回，这也预示着这一代智能手机的发展真正来到了瓶颈期。所以在2015年，我们将更多地关注智能手机之外的便携领域，好在国产手机厂商并没有停下新品发布的脚步，1月刚刚过去一半，小米和魅族便又有新品发布了。过去的一年里，国产智能手机取得的巨大进步是有目共睹的

## 情报室

### 三星的Tizen手机终于面世，将靠着Android走下去



经历了几次跳票之后，三星终于在1月中旬于印度市场推出了旗下第一款搭载了Tizen系统的智能手机，定价90美元，主打低端市场。

手机的型号为Tizen Z1，配备了一块800×400像素的4英寸屏幕，搭载1.2GHz的双核处理器和1500mAh电池，拥有768MB的运行内存和4GB的储存空间，储存空间最高可扩展至64GB。Tizen Z1前后置摄像头分辨率分别为30万和310万，支持双SIM卡，有白、黑和酒红三色可选。

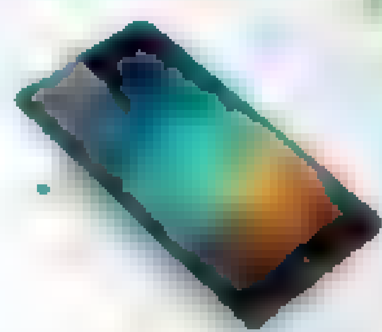
一直以来，三星都在坚持执行“去Android化”战略，但和英特尔联手打造的Tizen系统却一直没有得到应用开发者的大力支持。三星此次推出的Tizen Z1也做了不少妥协，比如虽然喊着“去Android”口号，Tizen Z1却又对Android有着很高的依赖，不仅可以运行Android应用，还可以直接在Tizen的应用商店中下载Android应用。

除了增强对Android的兼容性，三星在印度推广Tizen Z1还采取了“内容反哺硬件”的策略。购买了Tizen Z1的用户，不仅可以从Club Samsung服务中免费串流和下载超过27万首歌和80个电视频道节目，还能享受当地著名的宝莱坞电影原声下载网站Hungama.com的三个月高级服务。

印度手机市场因为巨大的人口红利吸引了众多手机厂商，中低端机型广受印度人民欢迎。小米此前就以物美价廉的红米1S和红米Note 4G进军印度市场，目前已经合计售出了超过100万台设备。而于Google I/O上推出的Android One计划瞄准的同样是印度市场，印度三家本地制造商Micromax、Karbonn和Spice也加入了这个计划，并于2014年9月正式推出了Android One手机，非合约价低至105美元。

无论如何，三星想要在智能手机领域把主推系统改成自家的Tizen的野心昭然若揭，但这个项目对三星来说一直是块难啃的骨头。加之印度手机市场竞争渐趋激烈，在配置和应用生态都不占优势的情况下，Tizen Z1表现如何还有待观察。

## 小米发布全新手机旗舰——小米Note冲入大屏手机市场



1月15日下午2点，小米科技在北京召开了全新旗舰手机的发布会。

不出所料，雷军率先拿出了小米攻入大屏幕手机市场的旗舰产品——小米 Note，并和当下“全球最好的同类产品”iPhone 6 Plus进行比较，小米Note厚度为6.95mm、重量161g、机身尺寸也比iPhone 6 Plus更小，但屏幕却更大，达到了5.7寸。另外，在外观方面这款手机仍保留了金属边框，正反两面分别采用2.5D和3D的弧面大猩猩玻璃。

小米Note会分为普通版和顶配版两个版本，普通版的屏幕分辨率为1080P，NTSC色域达到95%。它拥有“像素级动态对比度调整”技术，除了能让画质更好外，还能省电30%。至于顶配版，则是直接冲上了2K屏幕，分辨率2560×1440，相机采用1300万（f/2.0）加400万像素的组合，除了光学防抖这个最大的卖点外，雷军在台上还一再强调主相机模块没有凸出，不会让处女座感到困扰。



值得一提的是，小米这次也跟随国产手机经常提及的Hi-Fi潮流，在手机音质方面下了不少工夫。小米Note的音频系统号称成本比一般手机“贵10倍”，配备了移动版ESS ES9018K2M解码芯片，同时有双ADI ADA4896（定制版）加双TI OPA1612运放芯片加持，支持多类无损音乐。除了手机本身以外，小米还推出了一款号称能“媲美千元主流国际品牌产品”的头戴式耳机，售价499元。

普通版小米Note内部搭载了Snapdragon 801处理器和2GB RAM，存储容量有16GB和64GB两种选择。顶配版方面，则用上了最新的Snapdragon 810处理器、4GB RAM和64GB空间。所有型号均支持双卡双待双4G（中国电信用户的“全网通版本”还需要等待），并配备有可以快速充电的3000mAh电池。



发售信息上，两款普通版售价分别为2299元和2799元，顶配版本则开价3299元。其中前两者预计于1月27日上市并开放购买，顶配版由于810处理器的量产问题，还需要再等一段时间，按照雷军的承诺，要到3月末才有可能买到。

## 技术宅

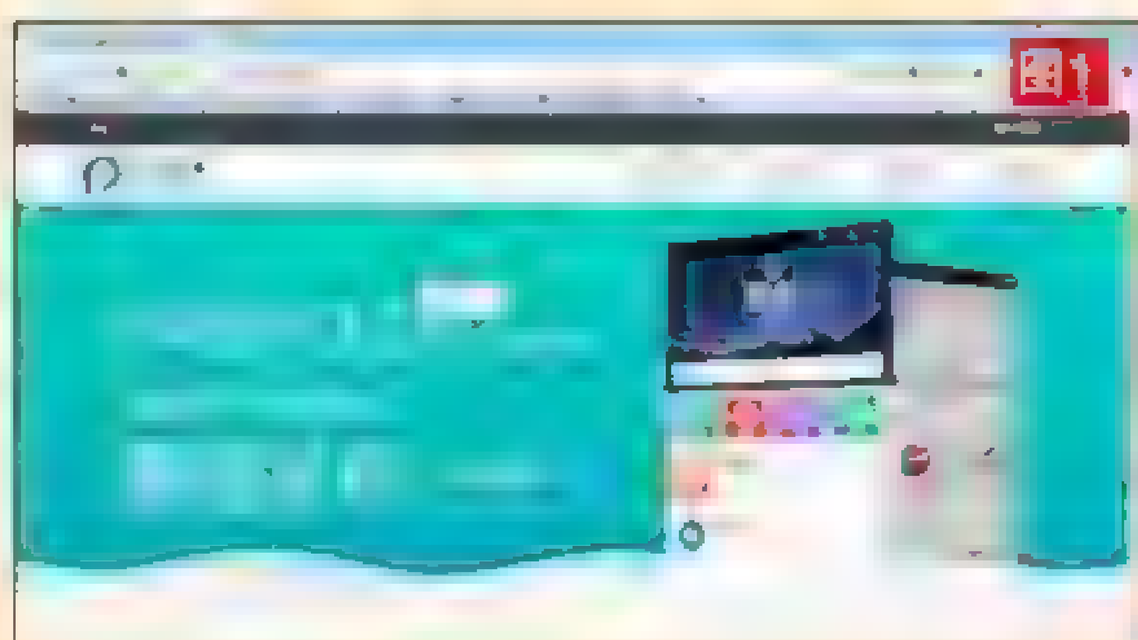
“技术宅”是今年我们新加入的一个小版块，主要是一些关于iOS手机越狱之后的相关教学内容，当然了，与之对应的自然是Android的ROOT内容 虽然随着iOS的完善和国产Android手机系统的人性化，如今越狱和ROOT似乎已经不再那么必不可少，但是如果是重度手机玩家，就不妨关注一下这个小版块吧

## iOS 8越狱小教程

### 前言

不但iPhone跟随Android手机的趋势，屏幕变得越来越大，就连iOS也和Android越来越像，很多过去需要通过“越狱”才能在iOS上实现的类似Android的功能已经变成了iOS的默认功能。这也意味着过去对不少iOS手机用户必不可少的“越狱”行为变得越来越不重要，而且在新版本iOS发布之后，往往需要很长的时间才会有相关的漏洞被利用并发布越狱办法，所以在iOS 8跟随iPhone 6登场后闪电出现的“越狱”工具真的有点出人意料。虽然一开始的越狱工具中连越狱之后的插件市场都没有内置，不过随着时间的推移，这款由中国人开发的越狱工具“盘古”已经完善起来，这次在我们的新版块“技术宅”里，就请大家跟随纸鸢一起来越狱一台全新的8.1.2版本iOS系统的iPhone 6 Plus吧。

首先需要一台使用Windows系统的PC，使用浏览器前往PP助手的官网（http://pro.25pp.com/）下载“PP越狱助手”【图1】会得到名为“PPGhostSetup.exe”的安装文件。双击该文件，按照要求一路“下一步”即可，完成后PC桌面上会多出一个名叫“PP越狱助手”的图标【图2】。接下来正式开始越狱。


图1

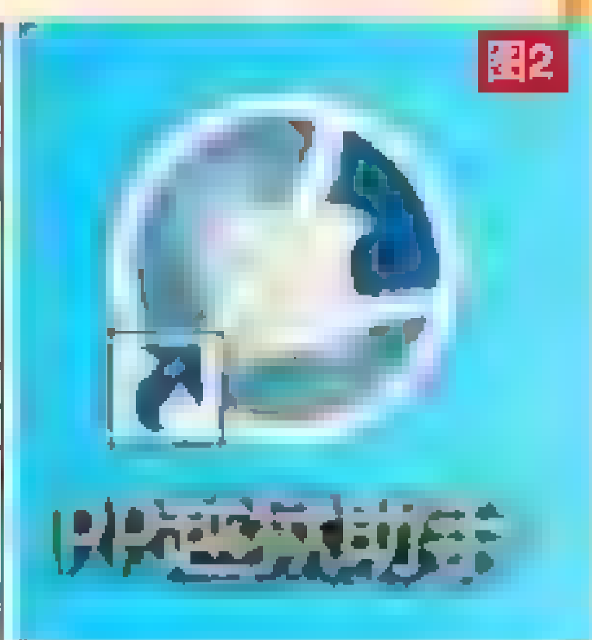
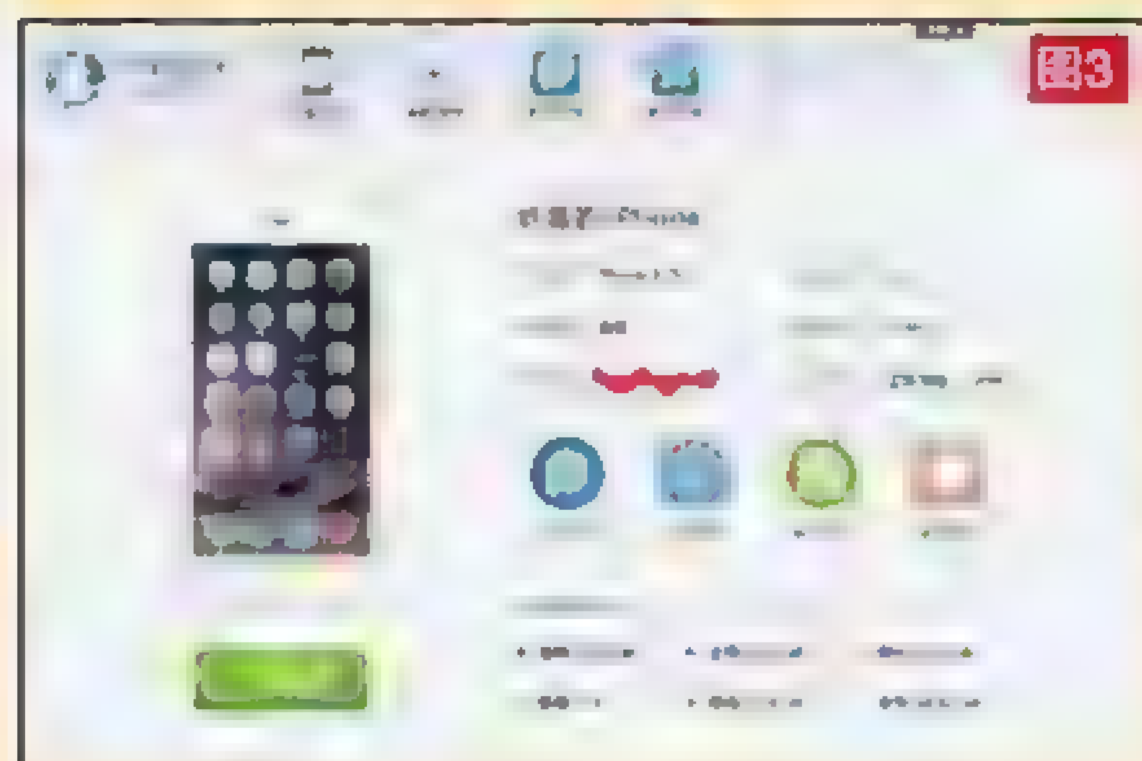


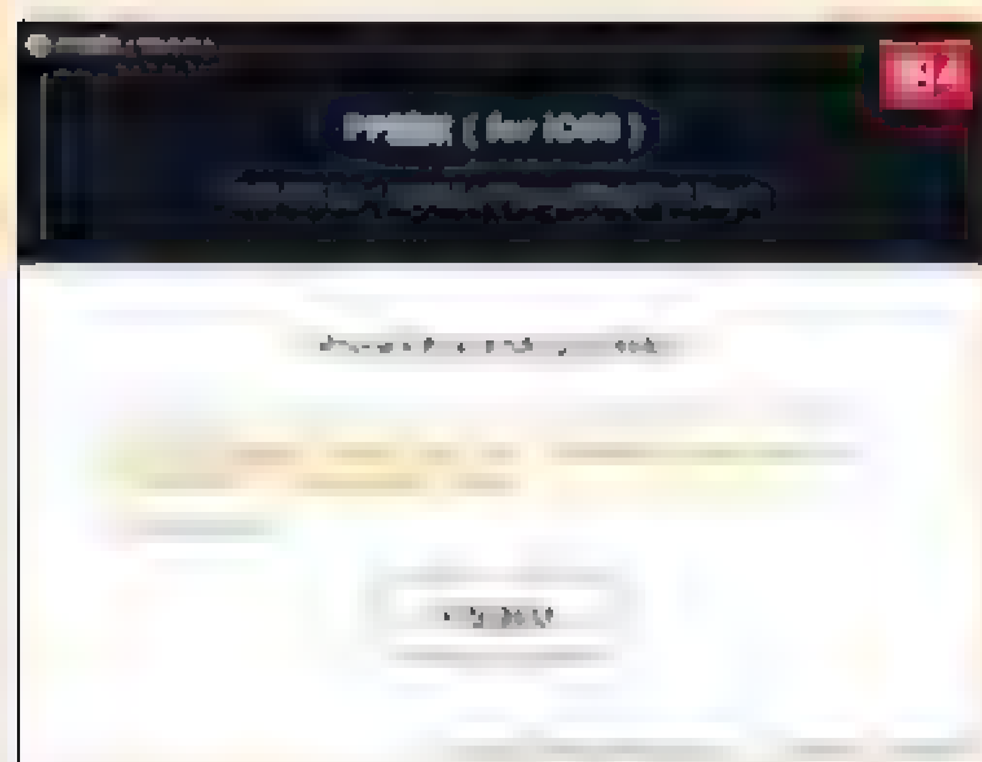
图2


图3

使用USB线连接PC和iPhone，并且iPhone不需要进行系统还原之类的操作，即插即用。确定连接好之后，双击之前桌面上的“PP越狱助手”，会看到【图3】所示的手机信息，这里比较详细地列出了手机的各项数据，例如“产品类型”、“设备颜色”等，不过这些不是越狱的重点，需要关注的是用蓝色字体显示的“固件版本”和“越狱状态”两项，固件版本上，截止1月中旬，软件支持从8.0到8.1.2的所有iOS设备，所以只要在这个范围内的设备都可以越狱，而越狱状态里可以知道自己的手机是否已经是越狱状态，“未越狱”的话自然可以使用软件进行越狱了。

接着需要在手机上进行一些设置，首先在“设置”–“iCould”中将“查找我的iPhone”一项暂时关闭，然后对于那些拥有“Touch ID”功能的iOS设备，还需要进入“设置”–“Touch ID与密码”中“关闭密码”。

完成以上操作后，直接点击“PP越狱助手”主界面上的“一键越狱”按钮，越狱程序便会正式启动【图4】，点击“开始越狱”之前，可以选择是否安装“PP助手”，这相当于一个越狱后的应用商店，如果不需要可以不勾选，之后就只需要耐心等待程序自己运行即可，当然这个过程中决不能断开iPhone和PC的连接。用不了一分钟，越狱程序便会提示“越狱完成”，【图5】然后iOS设备会自动重启，机器再次开启后桌面上会多出“Cydia”和“PP助手”两个应用【图6】（如果越狱时没有勾选“安装PP助手”则只有Cyida），这也就表明越狱工作已经初步完工了。


图4

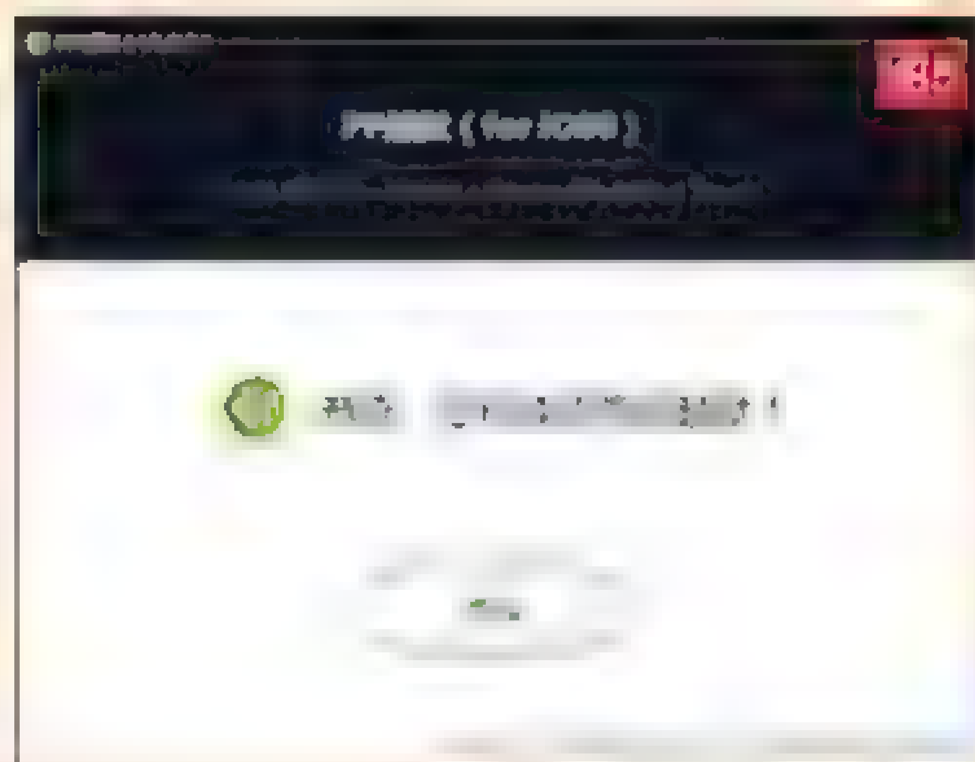

图5

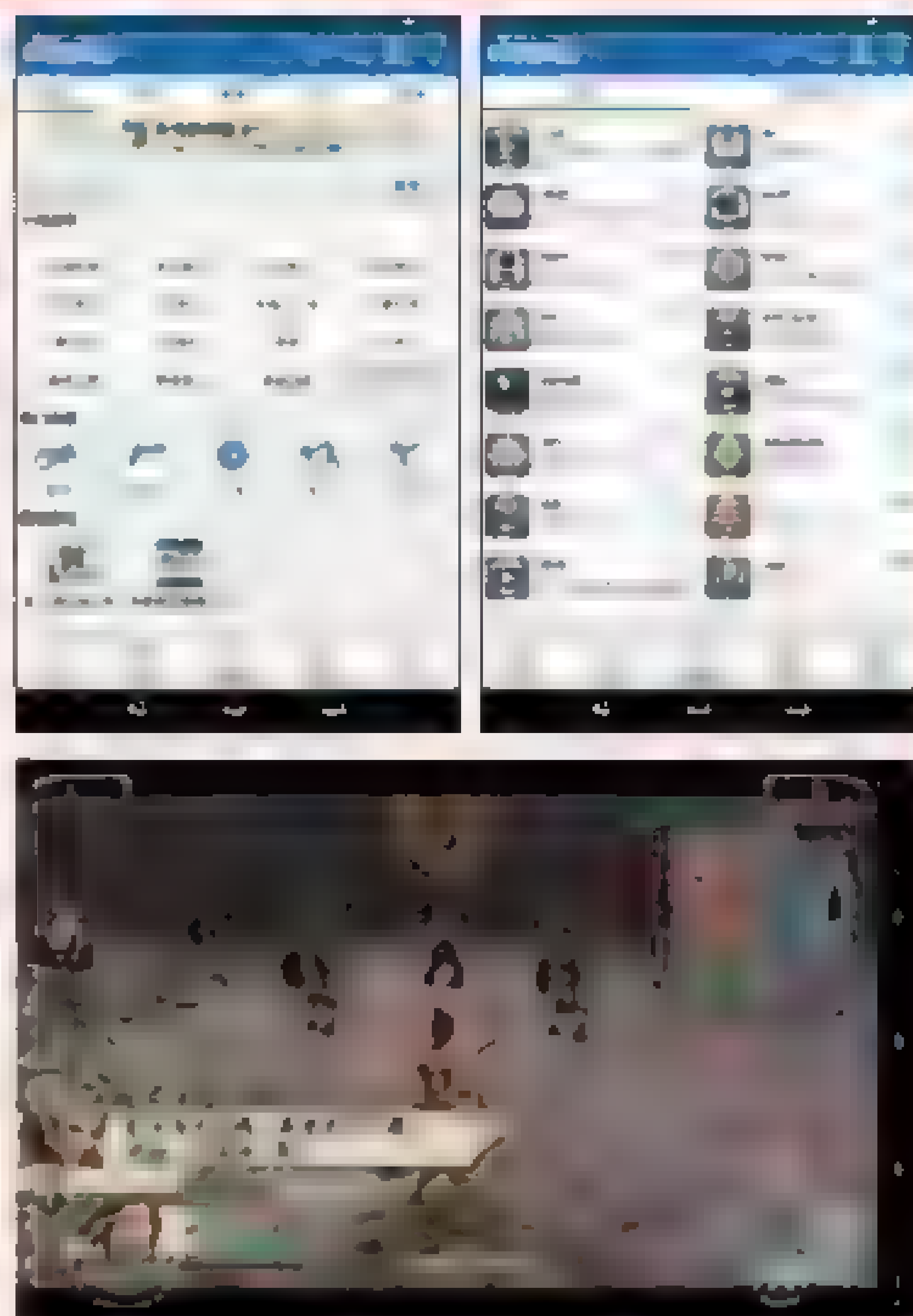

图6



## 小鸡模拟器

Android

类型：模拟器 | 价格：免费



“小鸡模拟器”是一款非常适合掌机玩家的Android手机应用，它几乎完美兼容了PSV和3DS之前的所有世代的优秀掌机模拟器，只要玩家手中的Android手机配置不要太过陈旧，那借助这款应用，可以随时随地体验包括GBA、PSP等经典掌机平台的众多优秀游戏。

比起一般的模拟器来说，这款应用的上手难度几乎为零，因为它将原本模拟器游戏略显复杂的“安装模拟器”和“寻找匹配ROM”这两个动作简化并融为一体。进入应用后，界面上的可选内容比较丰富，下方有“首页”、“分类”、“我的游戏”、“对战”和“社区”5个分类，其中首页是一些热门游戏和热门分类的推荐，而在“分类”中，则分门别类且详细地以“平台（模拟器机种）”和“游戏（游戏类型）”两种分类方式将众多游戏呈现在其中，玩家直接下载需要的游戏即可。在游戏下载完成后，进入“我的游戏”便可看到已经下载好的游戏，直接点击运行即可，可以说非常方便，即便是对模拟器原理一窍不通只想体会游戏乐趣的玩家而言，也可以轻而易举地上手。

值得一提的是，应用还支持玩家将喜欢的单个游戏以独立图标的方式放置在桌面上，想玩游戏的时候直接从桌面就可以进入而无需再运行模拟器。另外在有网络的环境中，部分游戏还支持在线对战和社区的讨论互动，虽然只是个添头功能，但是依然值得称赞。

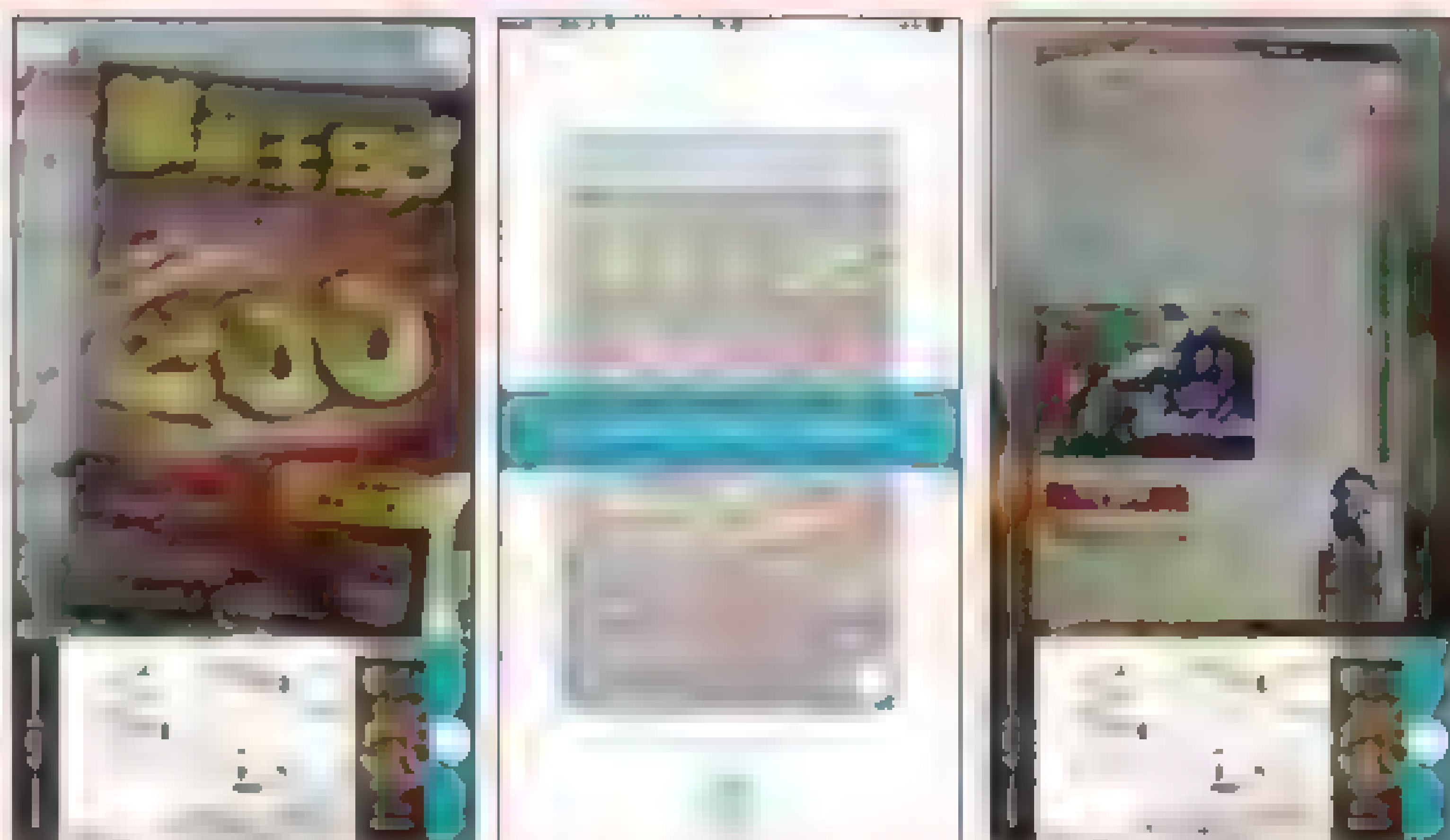
总而言之，如果你是怀旧游戏爱好者又恰好有一台配置还过得去的Android手机（当然配置非常强劲就更好了），那么这款应用绝对值得收藏。



## 扫描宝

OS

类型：扫描仪 | 价格：免费



和《印象笔记》师出同门的这款应用可以说是目前iOS上最好用的一款简单替代“扫描仪”的应用了，对于那些平日里有纸类文件需要扫描的商务人士或者是要和纸质读物打交道的人群来说，直切需求之处。

《扫描宝》绝对算得上是一款“傻瓜级”的应用，可以说几乎没有任何的学习成本，进入应用后会自动启用iPhone的相机，这时候用户只需要将摄像头对准纸质文件，无论是书刊、文件、名片还是收据，都可以快速地完成扫描，不要说是年轻的手机用户，可能连父母级别的人也可以立刻上手。将需要扫描的文件对准后，系统还会自动对文件进行优化，通过增强对比、纠正倾斜的方式，让文字部分更加清晰，而且还会只截取有用的部分，即便偶尔出现截取到不需要的内容的情况，也可以立刻通过“剪切”功能手动获得用户需要的扫描文件。快速的文件扫描还要最迅速地分享，借助iOS，扫描并截取完成的文件可以一键发送到微信、邮件和短信里，并且自动合成PDF，当然也可以直接同步到iPad中立刻使用。除了对文件和书籍的扫描外，对名片的扫描更加贴心，在扫描完成后，名片主人的信息可以立刻被存进iPhone通讯录，纸鸢实际测试后发现效果非常理想，绝对是一款丝毫没有夸大自己功能的应用。

本体免费（含课金要素） iOS



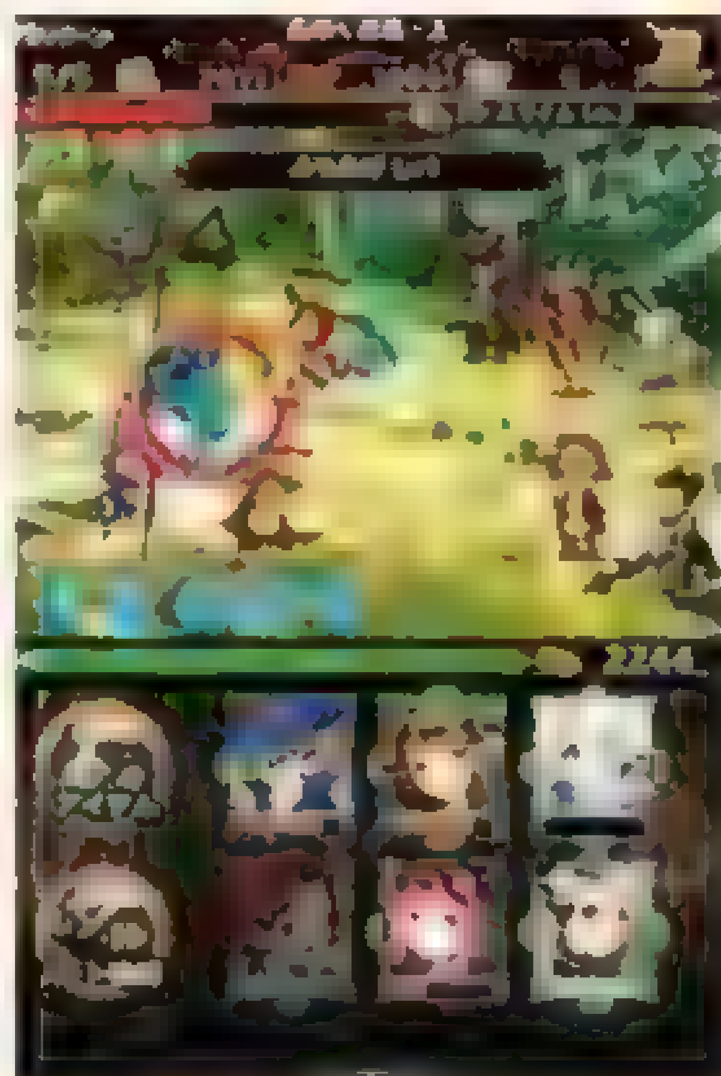
## 勇气档案 D报告

BRAVELY ARCHIVE D's report

Square Enix　日版　RPG




这是曾在3DS平台获得好评的复古RPG《勇气原点》最新衍生作，采用道具课金制。本作背景被设定在《勇气原点》几百年后的平行世界，游戏拥有多种多样的职业和技能，玩家可对它们自由组合，形成独特战斗风格的队伍。基本玩法是回合制指令式，利用触屏操作爽快地击倒敌人，是一款注重战斗乐趣的作品。玩家可通过付费购买或战斗奖励获得结晶石，利用它们召唤出系列以往作品中的角色携手冒险。战斗时新增了浮空和叩地等即时状态，将敌人挑高后再叩向地面，能形成连击造成巨大伤害。系列惯有的黑魔法、白魔法、魔法剑等技能均予以保留。本作职业超过30个，除了骑士、圣骑士、黑白魔道士等熟悉职业外，另追加龙骑士、武士、忍者等能吸引到《FF》迷的新职业。





本体免费（含课金要素） Android/iOS

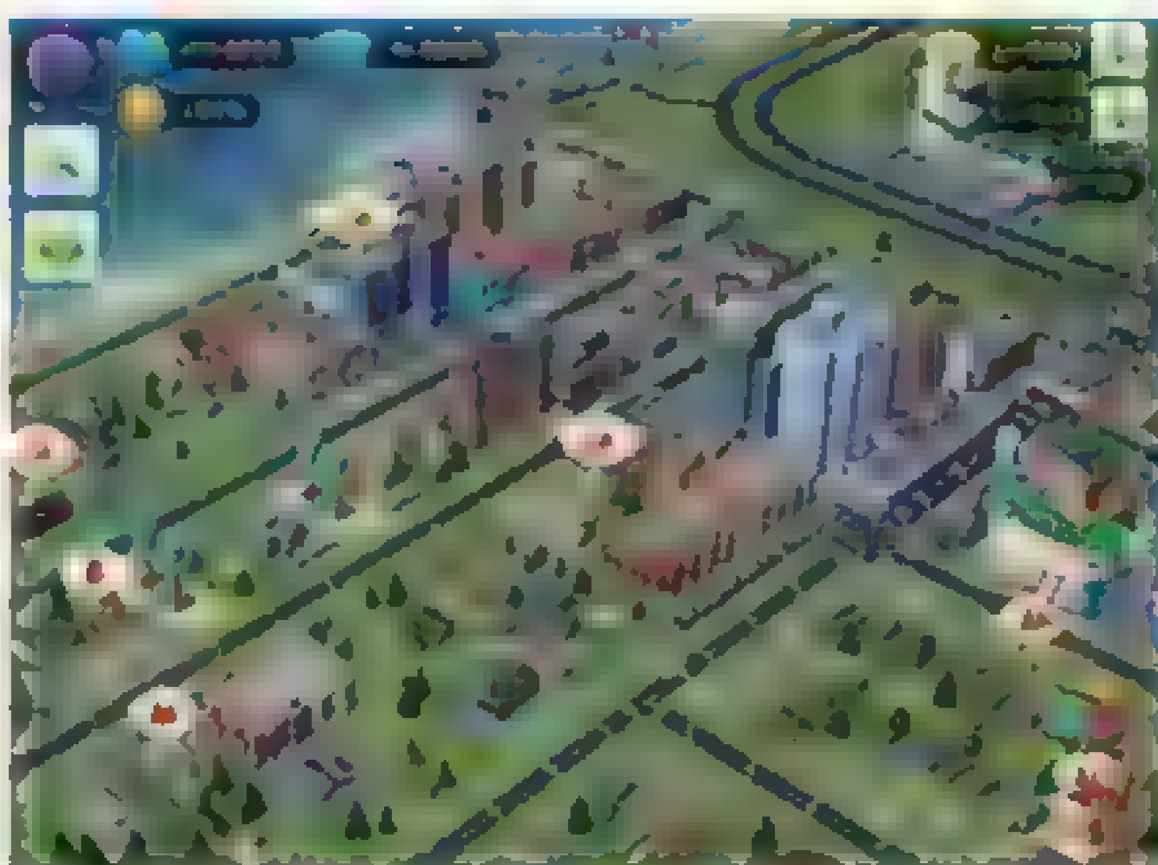


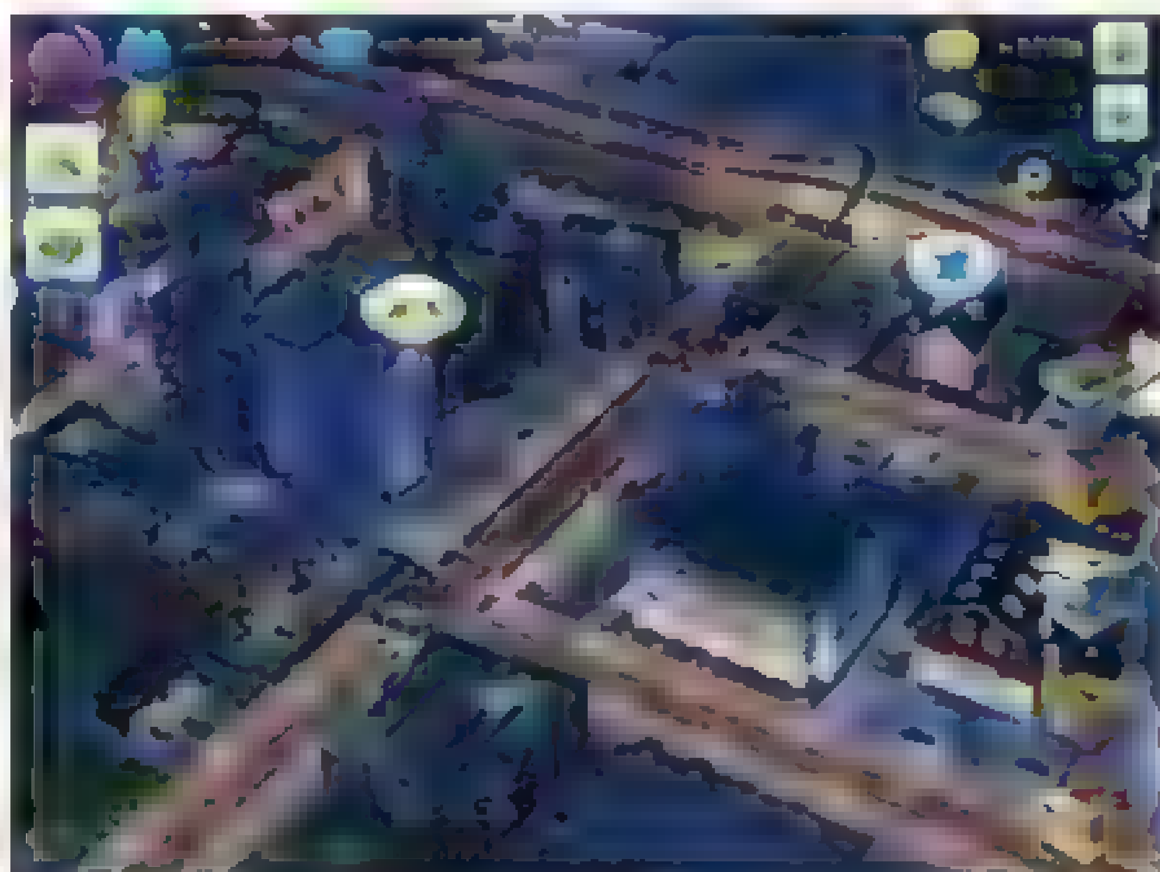
## 模拟城市 建造

Simcity Buildit

EA　中文版　SLG

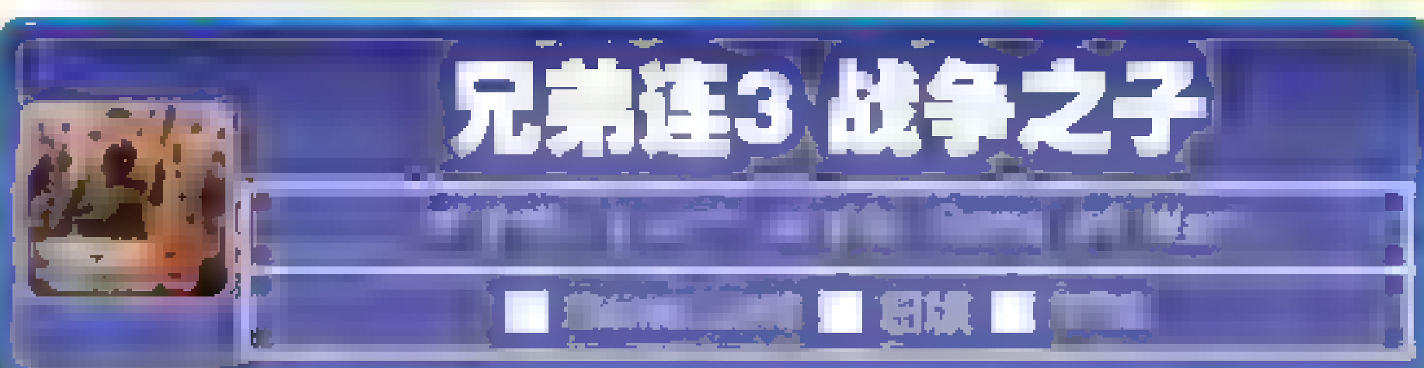
“《模拟城市》系列”是EA旗下长盛不衰的经典作品，在游戏中玩家扮演的市长需要担任规划及建设城市的重任，取悦城市中的市民，解决诸如交通堵塞、火灾和工业污染等问题，并完成各式各样的挑战。由于本作专为手机和平板平台研发，因此在内容上只保留了该系列的核心要素，不过游戏的操作简单，画面和菜单的设计简洁大方且注重细节，新手引导也非常直观，因此即使是第一次接触该游戏的玩家也能轻松上手。随着游戏的推进会不断解锁新的城市资源，玩家还可以同全球的玩家进行贸易，这都会让玩家的城市变得越来越丰富。建造好设施后玩家还可以制作材料对设施进行升级，不过倘若玩家不课金购买金币的话，就得花费大量时间等待材料制作完成。





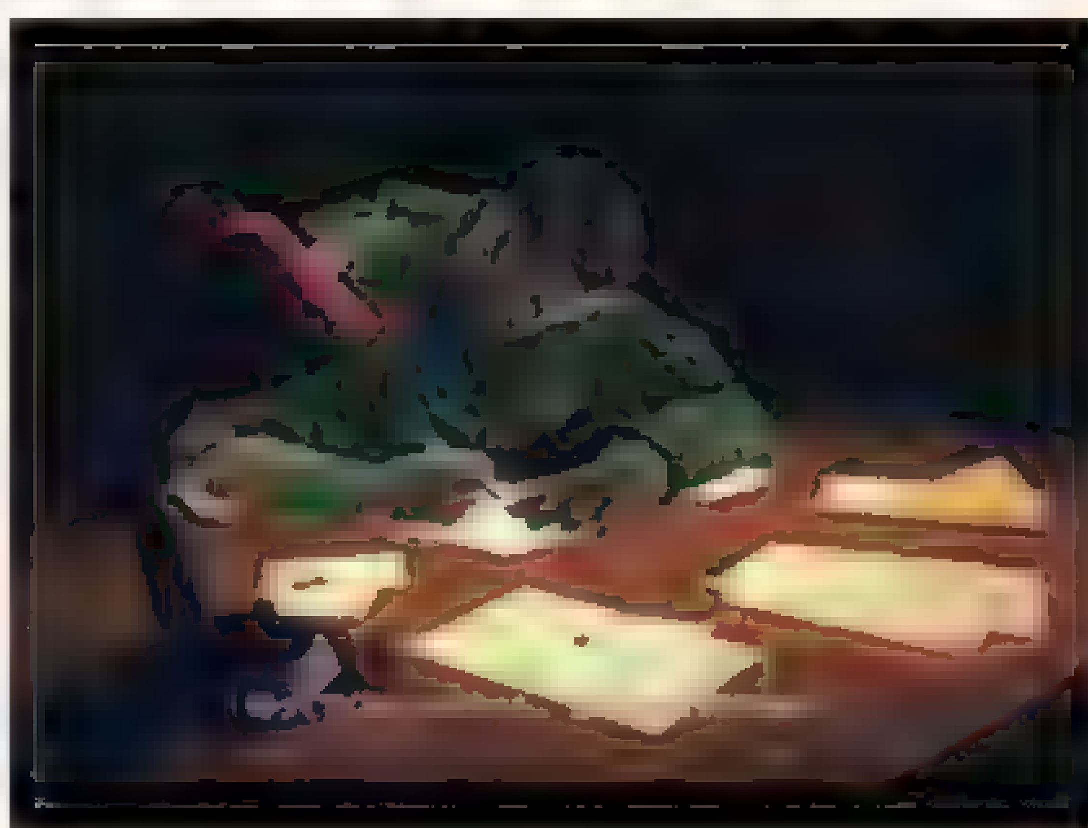


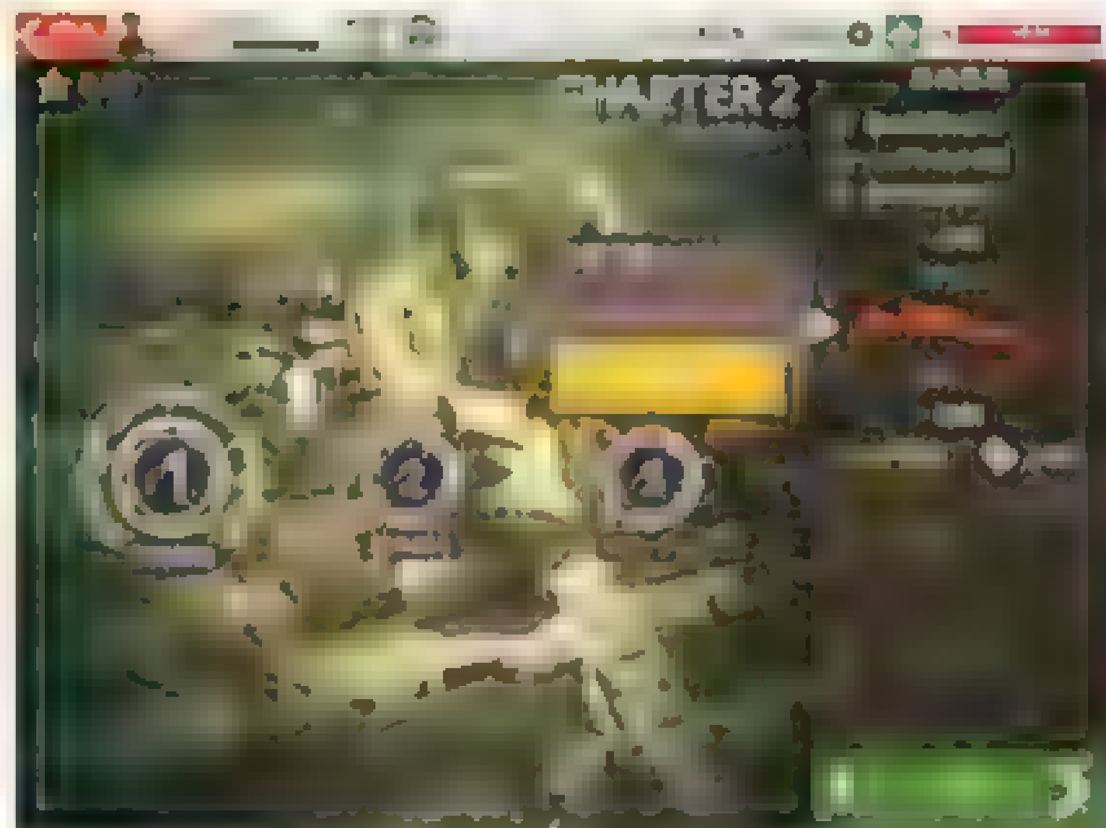
本体免费（含课金要素） Android/iOS




对于拥有主机的玩家来说，“《兄弟连》系列”想必都略有耳闻。本作是该系列的最新续作，游戏类型从第一人称变为第三人称，这使得许多动作更加容易使出，视野也变得更广阔，再加上自动上弹等设定，让游戏更易上手。游戏的背景为二战，除了战争主题的剧情外，还有恋爱情节的展开。游戏中有着袭击、狙击、潜入等多种还原自战争的任务类型，每个任务中都可以携带一名队员作为辅助角色。队员总共有12人，每个人都有不同的能力和技能。队员会随着游戏的推进而逐一解锁，针对任务目标选择合适的队员，可以更高效率地完成目的。谈到这一类型的游戏，自然得提到武器，游戏中提供了四大类型合计18种真实存在的武器供玩家使用，除此之外还有8种特别的高性能武器供玩家进行大屠杀，可谓爽快无比。










本体免费（含课金要素） iOS




“《弹丸论破》系列”是源自PSP平台的一款学园推理型文字冒险游戏，全国拥有超一流才能的高中生齐聚在一个封闭空间里，然而黑白熊校长却定下了残酷的离开条件——只要杀害同学的杀人犯没有在学级裁判中被找出来，那么他就可以脱出生天，于是一场场生死较量在游戏中展开。

本作是基于该系列世界观所改编的一款外传性质作品，游戏的玩法类似国内近期比较火的手机游戏《怪物弹珠》，玩家可以选择游戏中登场过的、拥有超一流才能的高中生们组成四人队伍，与不断来袭的敌人展开战斗。游戏的玩法很简单，玩家只需轻轻划动屏幕就会出现矢印标记，箭头所指方向即为角色的前进方向，瞄准方向并放手角色就会自动弹出，并对碰撞到的敌人造成伤害。每张卡片都有对应的属性和必杀技，在对付不同种类敌人前可进行更换，达到事半功倍的效果。所有角色都对应战斗语音，并且游戏最大支持4人联机。

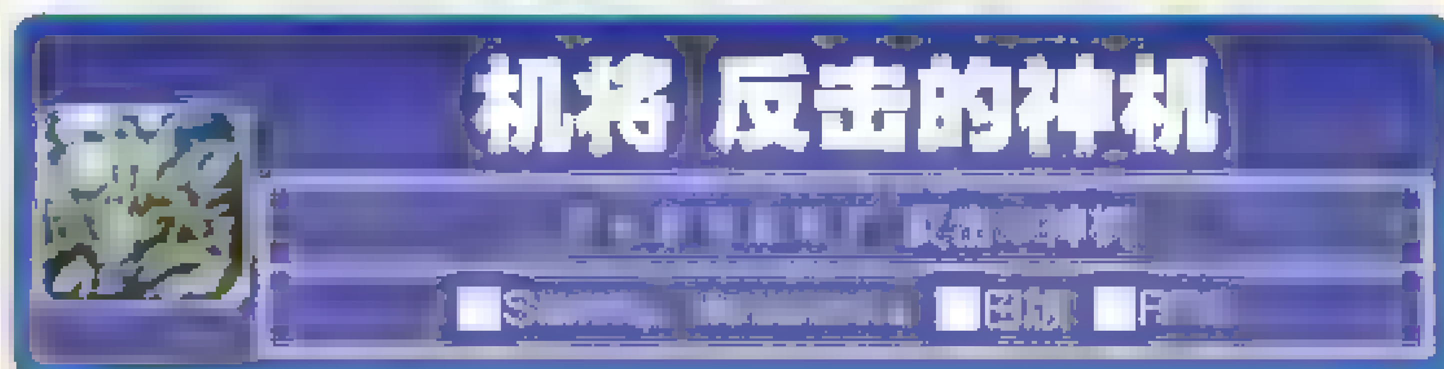








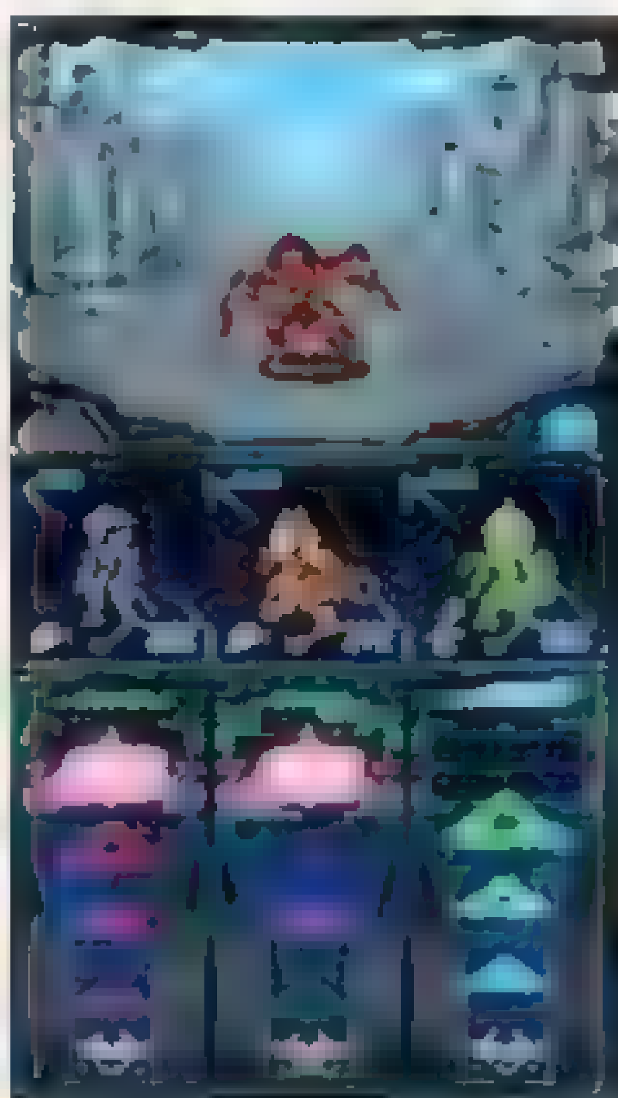
本体免费（含课金要素） Android/iOS




本作是一款机器人题材RPG，故事从1999年10月说起，一种被称为"ARMs"的外星机器生命体从天而降对地球发起了侵略，各地的国家不断陷落。从那之后的15年，掌握了"ARMs"技术的国联军开发出了叫作"机将"的人型兵器，开始了反击。而主人公则是机将的驾驶员之一，与同伴一起为了夺回地球而战。

游戏的特点在于独特的"时机战斗系统"，和Sammy擅长的柏青哥类似，都是考验玩家的目押能力。战斗中屏幕下方会有3个不断滚动的槽，槽里的图标按强度依次分为红、蓝、绿三种颜色，需要看准时间点下。如果能凑齐三种同样的颜色便会发动连锁攻击，给予敌人巨大伤害。








本作的机设由业界非常有名的不知火工作室负责，目前收录的机体达到了200种以上，足以让各位萝卜控大饱眼福。



本体免费（含课金要素） Android/iOS




爽快的2D横版过关为本作的主要内容，其中还加入了卡牌和乱斗的要素。游戏开始后玩家需要选择一名角色展开冒险，不同角色的能力各不相同，部分角色需要课金购买。游戏中玩家会接到各种任务，然后要攻略大地图中的重重关卡，击败藏于关卡中的BOSS以达成任务目标。角色在关卡中的攻击只要按下对应按键即可，部分攻击技能需要等级提升后才能习得，通过不同攻击方式的配合还可以打出爽快的连招。除此之外消耗SP可以借助卡片的力量发动攻击，卡片一共有9种类型，每种类型对应不同的颜色。玩家可以对卡片进行强化，让卡片的能力更上一层楼，还可以将同等级的卡片进行合成，产生更强大的卡片。

玩家在游戏关卡中可以自由探索道具，还能和其他玩家或CPU组队战斗，通过多人协力会让游戏变得更有乐趣。另外游戏还具有PVP系统，这也让游戏的玩法更加丰富。







文 虫无兮 美编 香山




以高难度和耐玩度著称的两大日系迷宫RPG系列，《世界树迷宫》和《不可思议的迷宫》，如今携手推出了新作。不仅“《世界树迷宫》系列”的玩家多了一个新的尝试，对于“《不可思议的迷宫》系列”的玩家来说更是一个久旱逢甘雨的好消息。本作标榜为“能玩1000次的角色创造RPG”，下面就一起来看本作目前放出的情报吧。

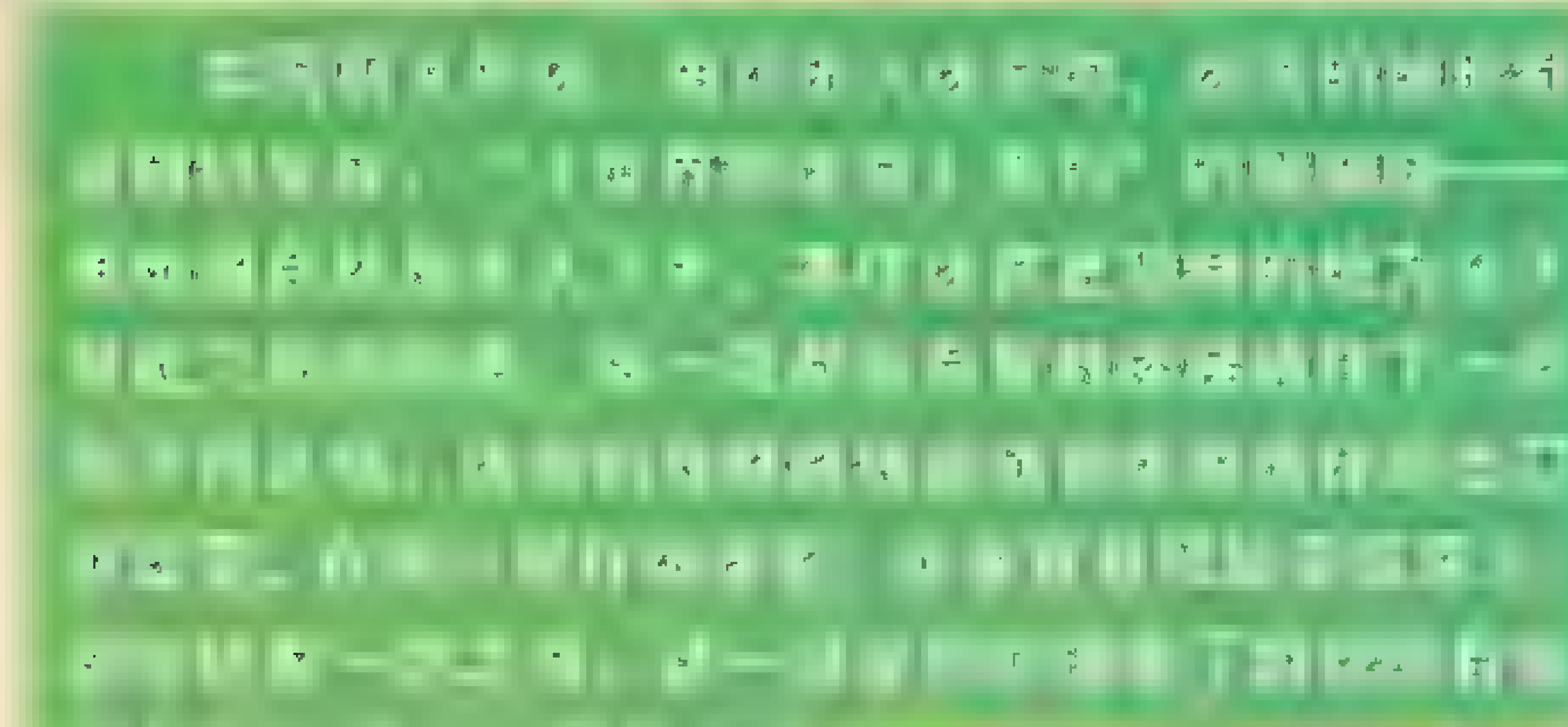
3DS

**世界树与不可思议的迷宫**

世界樹と不思議のダンジョン

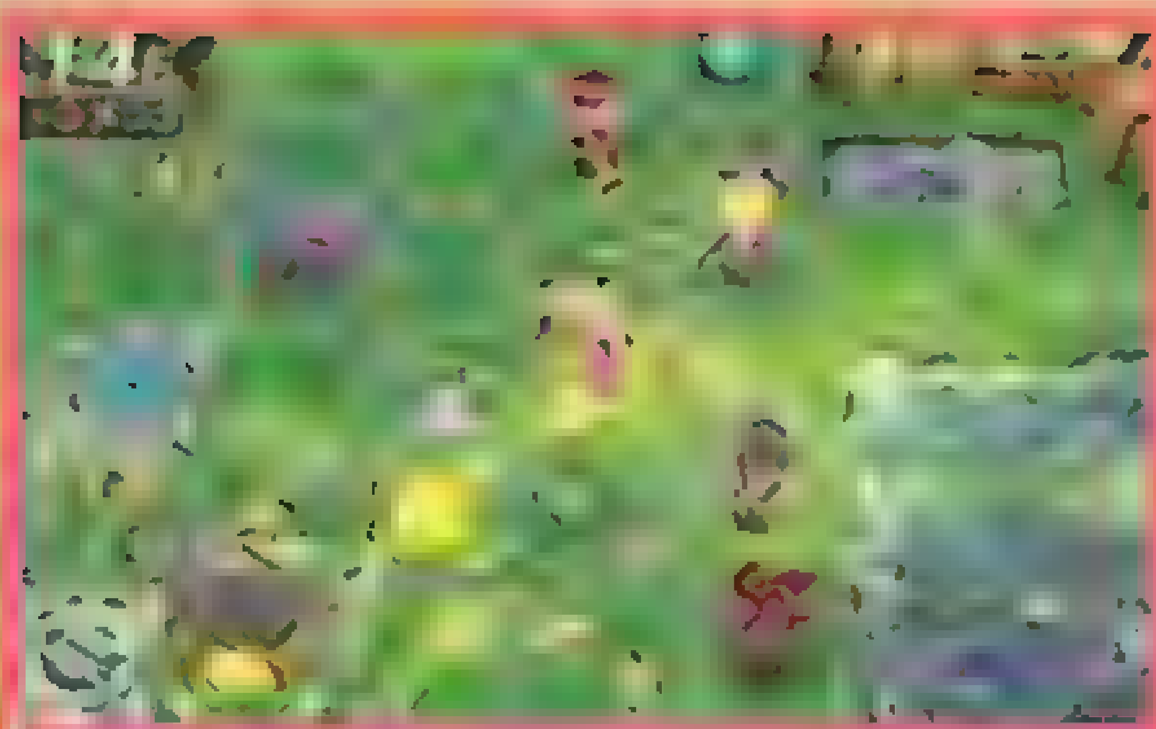
## 故事梗概

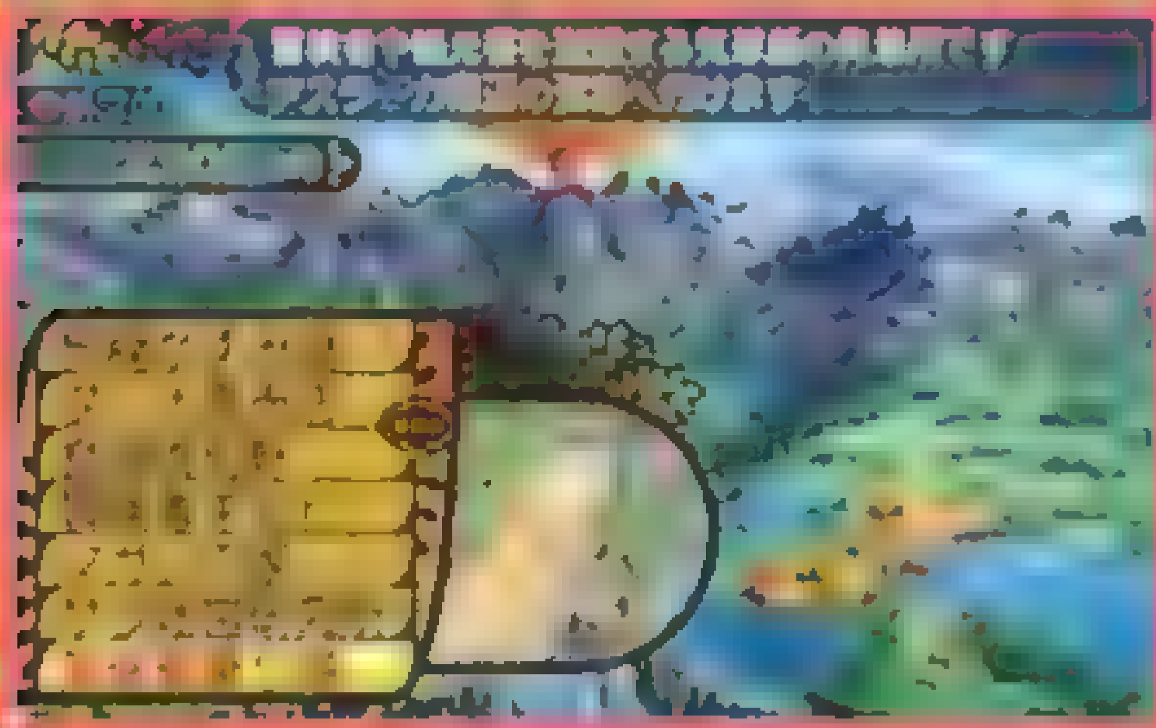
阿斯拉加（アスラーガ），能够将琥珀色的世界树尽收眼底的美丽城市。
街道上的冒险者络绎不绝，全因为这里有着“不可思议的迷宫”。
然而，这个可怕的迷宫拥有着如同蚁穴般的复杂结构，以及每次进入都会变化的地形，让不少冒险者放弃了征服的念头。
为了支援这些冒险者，阿斯拉加动员了所有力量。
制作了针对“不可思议的迷宫”的冒险指南，为冒险者们介绍那些能够给探索带来极大帮助的设施。
为何这个城市，要为了支援冒险者，做到这个地步？
“一切都是为了终将到来的那一天。”
阿斯拉加的代表如此回答。

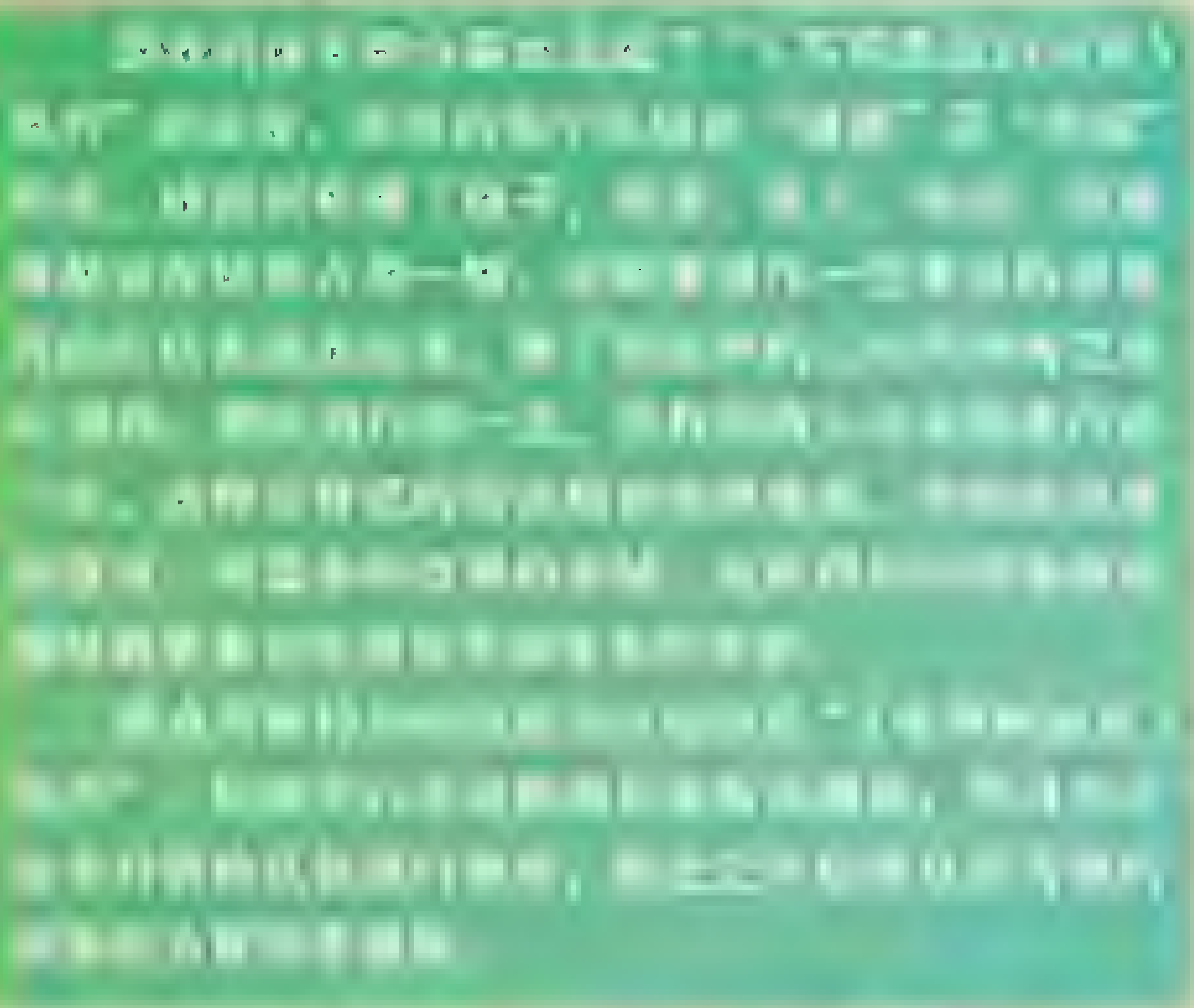




## 千变万化的蚁穴迷宫！

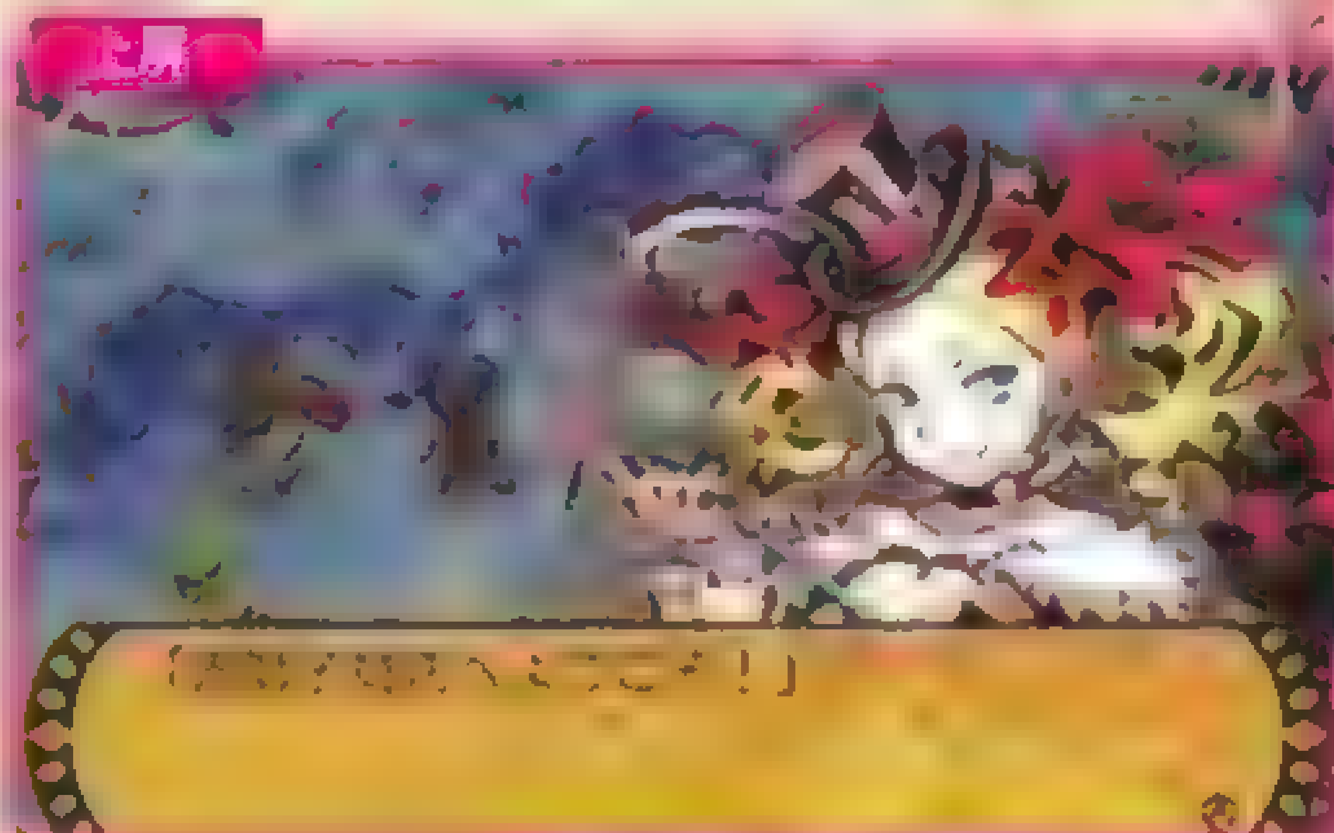






## 经营迷宫商店的性感女店主！

在迷宫中出现可供补给的商店，这已经是“《不可思议的迷宫》系列”的特色了。本作经营这一设施的是性感美丽的瑞兹莉，如同店名“赤狮子”一样，她带着一头红色的狮子给自己当保镖。对于那些行为不检的人，她会毫不留情地给予惩罚。是不是有玩家已经跃跃欲试了呢（笑）？






## 和不同的伙伴一起征服迷宫吧！

既然是“角色创造”RPG，角色自然是游戏的重点。游戏中保留了“《世界树迷宫》系列”的职业设定，每种职业有男女两种性别可选，每个性别又有4种造型。也就是说，光是职业本身就有8种外形。本作还加入了纸娃娃系统，角色的装备会即时改变其外观。注重角色外观的玩家在本作中可有得忙了（笑）。



当然，角色的性能也很重要，这个同样是由职业决定。不同的职业拥有不同的特性和技能，还有强力的爆发技能（ブラストスキル）。虽然技能名称对于“《世界树迷宫》系列”玩家来说耳熟能详，不过由于游戏类型改变了，技能的效果也有出入。




## 圣骑士(パラディン)

擅长用盾、攻防一体的职业。孤身承受敌人的所有攻击，在战斗中化为庇护同伴的盾牌。

**代表技能**

**挑发**

盾专属技能。在3个回合内，提升自身的物防的同时，将敌人的火力吸引到自己身上。

**シールドバッシュ**

盾专属技能。用盾牌对正面的敌人进行坏属性攻击，命中时会将敌人吹飞。

**阻动作战**

将房间中的敌人引到自己身边。



## 剑士(ソードマン)

用剑和突剑进行近战的职业 攻守平衡的主战力

**代表技能**

**ラウンドソード**

剑专属技能，向前方横向三格释放斩击。

**ハヤブサ突き**

突剑专属技能，攻击范围可达前方纵向两格的复数回突属性攻击。

**リンクフレイム**

进行炎属性攻击，被命中的对手会陷入同名的异常状态5个回合。在这5个回合中，每次该对手收到伤害就会触发炎属性的追击。





## 印术师(ルーンマスター)

以符文为触媒来操纵大气中的元素的职业 擅长炎、冰、雷属性的远程攻击

**代表技能**

**冻牙の印术**

释放3发冻牙，攻击范围可达前方纵向十格。被击中的敌人会连同其身后的敌人一起受到伤害。

**劫火の大印术**

释放劫火，攻击范围同样能达到前方纵向十格。命中敌人时会掀起爆风，对其周围两格范围内的敌人也造成伤害。

**ルーンの盾**

被动技能。周围一格范围内的同伴受到属性攻击时，一定几率无效攻击伤害。



代表技能

パーティヒール

回复同个房间中的同伴的HP。

スリープブロー

槌、杖专属技能。对正面的敌人进行坏属性攻击。命中时一定几率使其陷入睡眠状态。

オートリザレクト

被动技能。同伴陷入战斗不能状态时，一定几率帮这名同伴解除战斗不能状态。



## 医术师（メディック）

能够治疗在冒险中受了伤的同伴的职业。自身在参与战斗的同时，还能进行回复支援。



代表技能

扫射

火枪专属技能。对前方扇形范围内的所有敌人进行远距离突属性攻击。

ライフルショット

火枪专属技能。覆盖前方纵向五格的远距离贯通攻击。

ドラッグバレット

火枪专属技能。解除周围一格范围内的同伴的异常状态。



## 枪手（ガンナー）

用火枪瞄准敌人的弱点进行攻击的职业。战斗中会用风险最小的远距离射击。



代表技能

チェイスサンバ

在3个回合内，身处自身周围一格的同伴进行攻击时，一定几率以追击辅助。

リジェネワルツ

在3个回合内，每当回合结束时，为自身周围一格的同伴回复HP。

ファストステップ

被动技能。房间内有敌人存在时，倍速化的几率上升。



## 舞者（ダンサー）

以轻盈的舞姿支援同伴的职业。华丽的舞蹈可以带来各种强化及回复效果。



## 咒术师(カースメーカー)

用禁断的咒语随心所欲影响敌人的职业。弱化、封印、异常状态不在话下，连敌人的行动都可以操纵，可谓是极其危险的存在。

**代表技能**

**畏れよ、我を**

一定几率让敌人在5个回合内陷入恐慌状态。

**命ず、輩を食らえ**

给予恐慌状态的敌人命令，让其同类相残。

**ペインストーム**

在房间中释放咒语，命中敌人的话会无视其防御力给予无属性的伤害。自身的HP越低这招威力越高。



**代表技能**

**鷹乃羽**

刀专属技能。移动到前方纵向第四格的同时使出斩属性的攻击。

**忍法 水鏡**

一定几率把正面的敌人身上的异常状态扩散到整个房间。

**首切**

刀专用被动技能，普通攻击时一定几率附带即死效果。



## 忍者(シノビ)

使用称为“忍法”的特殊技能的职业。运用难以捉摸的行动及刀术来玩弄敌人。



## 王子/公主(プリンス/プリンセス)

继承了一国之君的血脉的职业。充满自信地下达指令，让战斗朝着对我方有利的方向发展。

**代表技能**

**ショックアームズ**

5回合内，指定的同伴的雷耐性上升，同时普通攻击中会附带雷属性。

**予防の号令**

给同一房间中的同伴附加预防状态。在5个回合内，可以完全抵御1次异常状态。

**リセットウェポン**

解除正面的敌人的所有强化效果，同时对其造成无属性伤害。

文 白菜 美编 sienna

# 影牢 もう1人のプリンセス

同平台前作《暗黑公主》虽然刚发售的时候以极不人性的系统给玩家泼了一桶冷水，不过之后放出补丁修正，勉强算是亡羊补牢，作为8年不见的新作，素质也算是达到了及格线，但没想到的是KT竟然这么快又放出了系列新作，当然《另一位公主》与其说是新作，归类于资料篇恐怕更为合适，毕竟素材全都来自于前作……

PSV
**影牢 另一位公主**
影牢 - もう１人のプリンセス -

| Koei Tecmo Games | 日版 | 预定2015年3月26日 |
|---|---|---|
| 1人 | 6264日元 | 对应周边未定 |

## 让你见识最凄惨的恶梦

## 贝尔吉莉亚（ヴェルギリエ）



性别：女
身分：主人公
职业：魔神之女
年龄：不明（人类年龄17岁左右）

与前作主人公——魔神之女暗黑公主蕾格莉娜不同，她是刚刚从长眠中醒来的另一位魔神之女，能让人类看到恶梦的恶梦公主。虽然拥有强大的力量，但那份力量却在长眠中丧失殆尽。如今正在能传达魔神思想的自动人偶“艾菲梅拉”的引导下，沿着时系树不断击倒人类，并逐渐取回失去的力量。擅长各种足技攻击。

### 个人特征

贝尔吉莉亚认为让敌人最为恐惧的情况成为现实，也就是让敌人看到“恶梦”，然后再将其杀掉，就能升华其灵魂的纯度，使魔神更加高兴。因此她会采用残虐的方式杀害敌人。



## “《影牢》系列”是？

将RPG中敌我立场逆转后所诞生的ACT。基本思路是“手无缚鸡之力的主人公，用公馆中的陷阱将来犯的敌人全部杀死”。1996年，系列的原点之作《刻命馆》在PS平台发售，随后1998年的《影牢 刻命馆 真章》、1999年的《苍魔灯》先后在PS平台发售，2005年平台升级至PS2，发售了《影牢Ⅱ 暗黑幻影》。沉寂8年之后，前作《影牢 暗黑公主》于2014年2月27日发售，平台为PS3/PSV。如今最新作《影牢 另一位公主》预定于2015年3月26日，跨PSV、PS3和PS4三平台发售。

## 另一位公主？

本作以2014年发售的《影牢 暗黑公主》为基础，追加了不少新要素，作为资料篇发售。本作的主人公为“恶梦公主”贝尔吉莉亚，擅长用足技发动攻击，并组合进陷阱连锁之中。

贝尔吉莉亚仅会在新增的“任务模式”中登场。任务模式以时系树为主轴，达成时系树中各个关卡所设置的任务，即可获得新的陷阱并解锁新的关卡。任务总数达100个，并且会有前作熟悉的敌人登场。陷阱的数量也增加至系列最多的170种，还有部分老陷阱会焕然一新出现在本作之中。

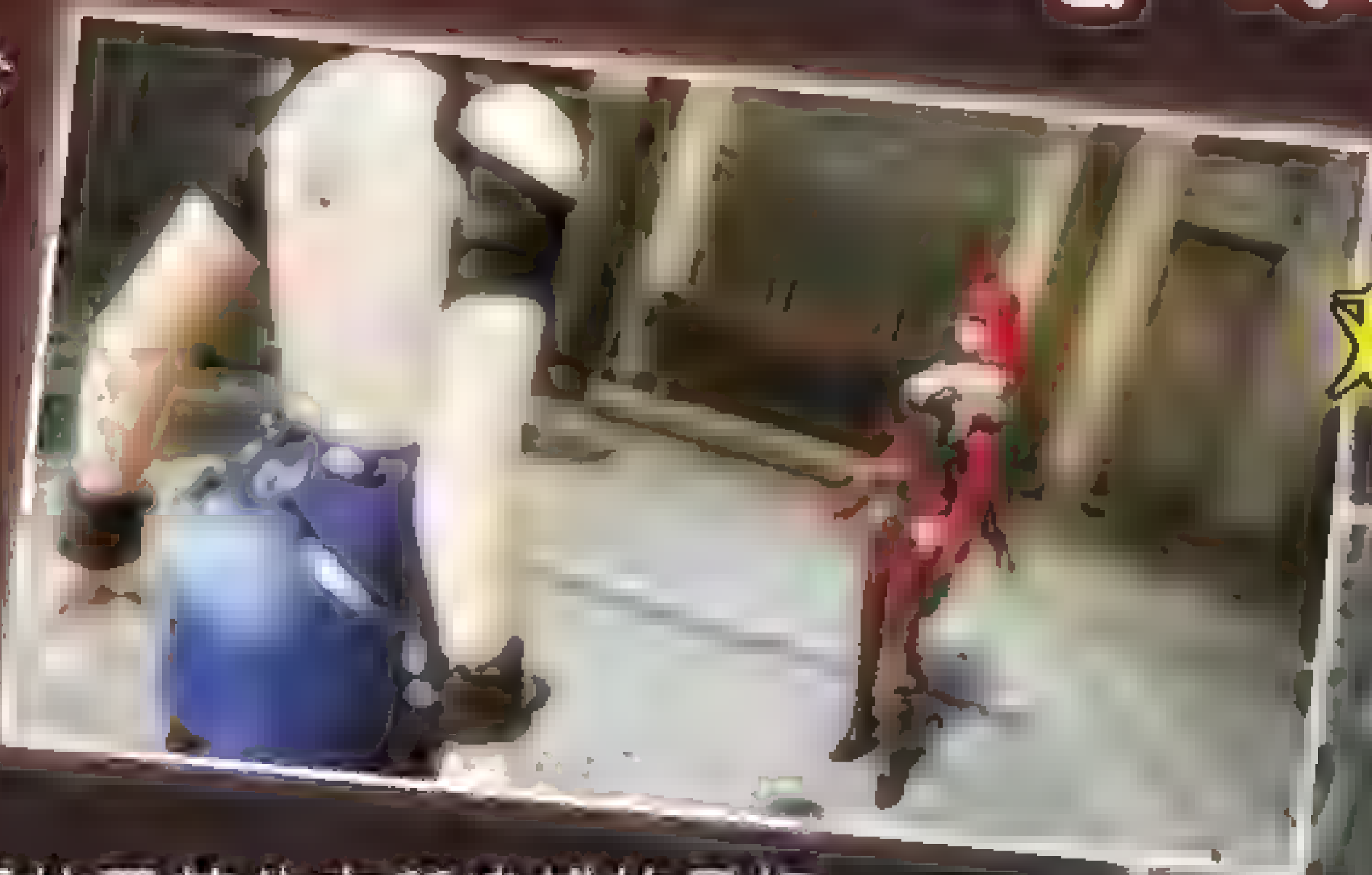





▲任务模式界面。可以清楚地看到关卡的分歧和任务设置。

## 恶梦公主VS暗黑公主!?

击倒其他公主后，贝尔吉莉亚便能将她们持有的能力和陷阱……甚至是身体据为己有。而历代前作的主人公与暗黑公主蕾格莉娜，也是苏醒的恶梦公主所追捕的目标之一。谁才是真正继承“魔神之女”名号的公主？陷阱VS陷阱的战斗此刻打响。



对峙的两位公主！



# 华丽的足技

系列史上初次能够由自身发动攻击！这便是恶梦公主贝尔吉莉亚的足技！无论是用作陷阱连锁的始动还是收尾，相信都能令玩家体验到前所未有的爽快感！





▲性感的上段踢，能够让敌人退后一格。对于警戒某些陷阱的敌人来说，这一招拥有极大的价值。

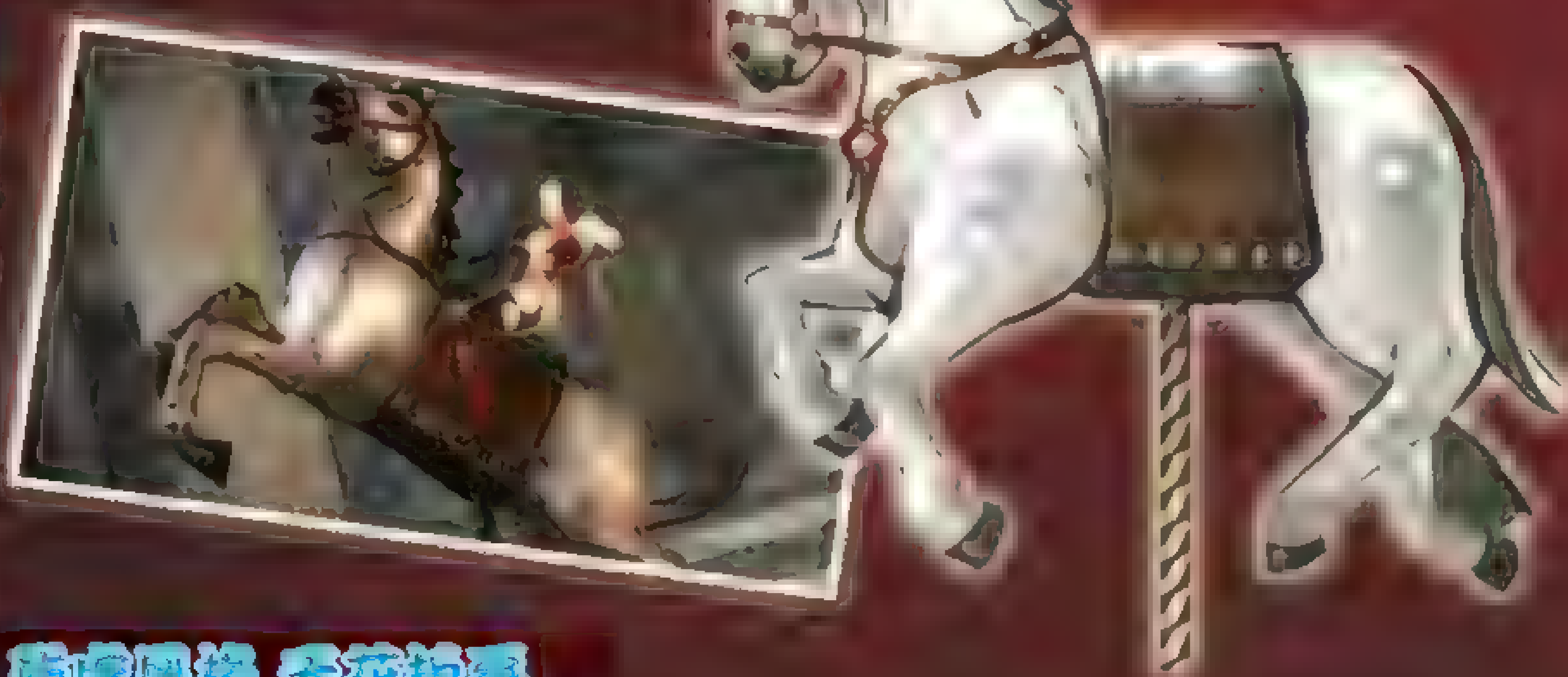
◀当然也有将敌人向后方大幅吹飞的足技。用于陷阱之间的连锁可谓绝妙。

# 新增陷阱

## 三角木马马术表演
（デルタホ-スロデオ）

**屈辱风格 地面系**

马鞍的形状设计为三角的悍马。除了原本带来的伤害以外，还会在马术表演的动作后，将敌人甩飞出去。



## 轨钩
（レ-ルフック）

**[illegible]风格 天花板系**

从上空出现的巨大钩子，将敌人勾起来并强制在轨道上移动。





# 颈枷台
（サラシダイ）



屈辱风格 地面系

将手与颈部拘束在木台之中的传统拷问器具。本作中若能长时间拘束对手，则可以方便地带入下一个陷阱连锁。





# 平衡木
（ヘイキンダイ）

屈辱风格 地面系

从地面突然出现的平衡木。突如其来踩在上面的人必然会反射般地想要获取平衡。此时攻击平衡木的话，失去平衡的敌人就会撞击在上面，在造成伤害的同时获得更多的拘束时间。



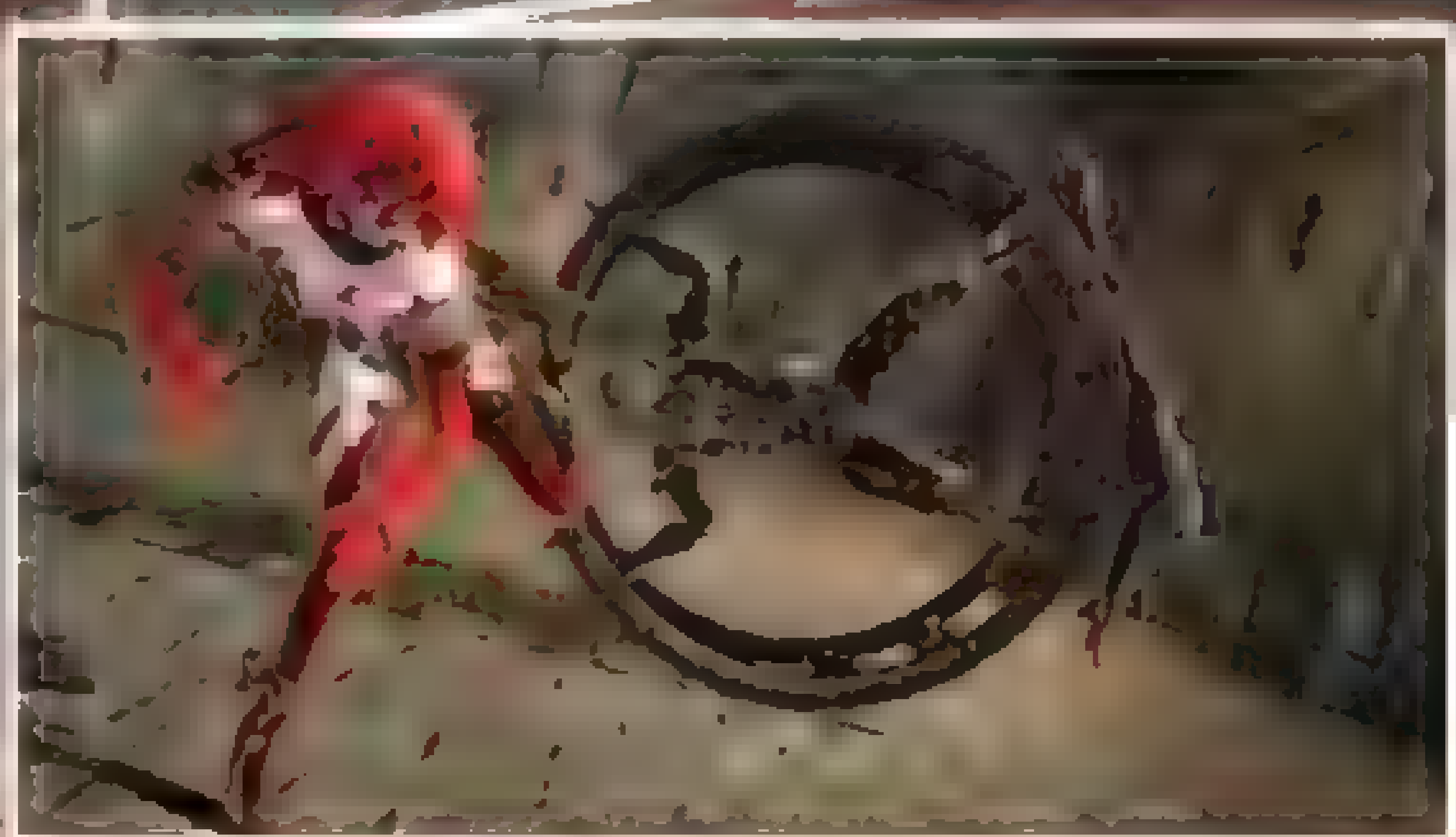


# 拷问车轮
（ゴウモンシャリン）

屈辱风格 天花板系

布满倒刺的车轮。从空中落下砸中敌人后，将敌人刺在车轮上往低处滚落。滚动途中若是有敌人被吹飞至车轮内部，则会连带着一起滚动。





# 温水洗净马桶
（ウォシュトイレ）

屈辱风格 地面系

敌人被强制拘束在马桶上，接着被强烈的水流喷起，屈辱度满点。





# デジモンストーリー サイバースルゥース

DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH

本次的“前线”除了为大家带来新角色和数码兽的介绍外，详细的育成、管理系统相关资料也一并收录其中。游戏的预定发售日已经确定下来，游戏将于年后不久与大家见面，各位粉丝们尽请期待吧

文 阿鲁　美编 Juxi

| PSV | 相关报道：Vol.222、225、228 | |
|---|---|---|
| 数码宝贝物语 电脑侦探 | | |
| デジモンストーリー – Cyber Sleuth | | |
| BNGI | 日版 | 预定2015年3月12日 |
| 人数未定 | 7171日元 | 对应周边未定 |

## 角色介绍

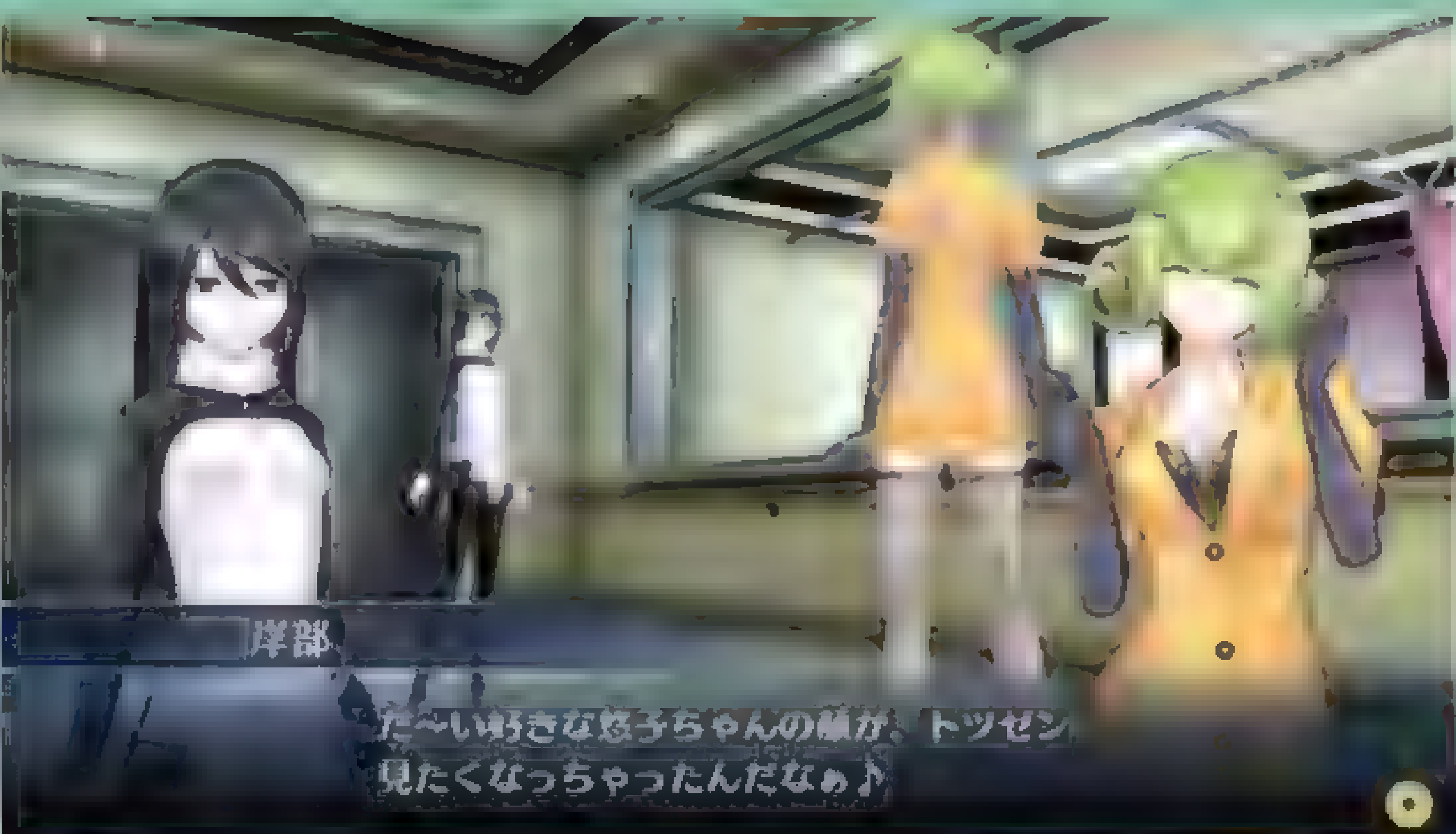
光盘视频收录 POCKET HALO

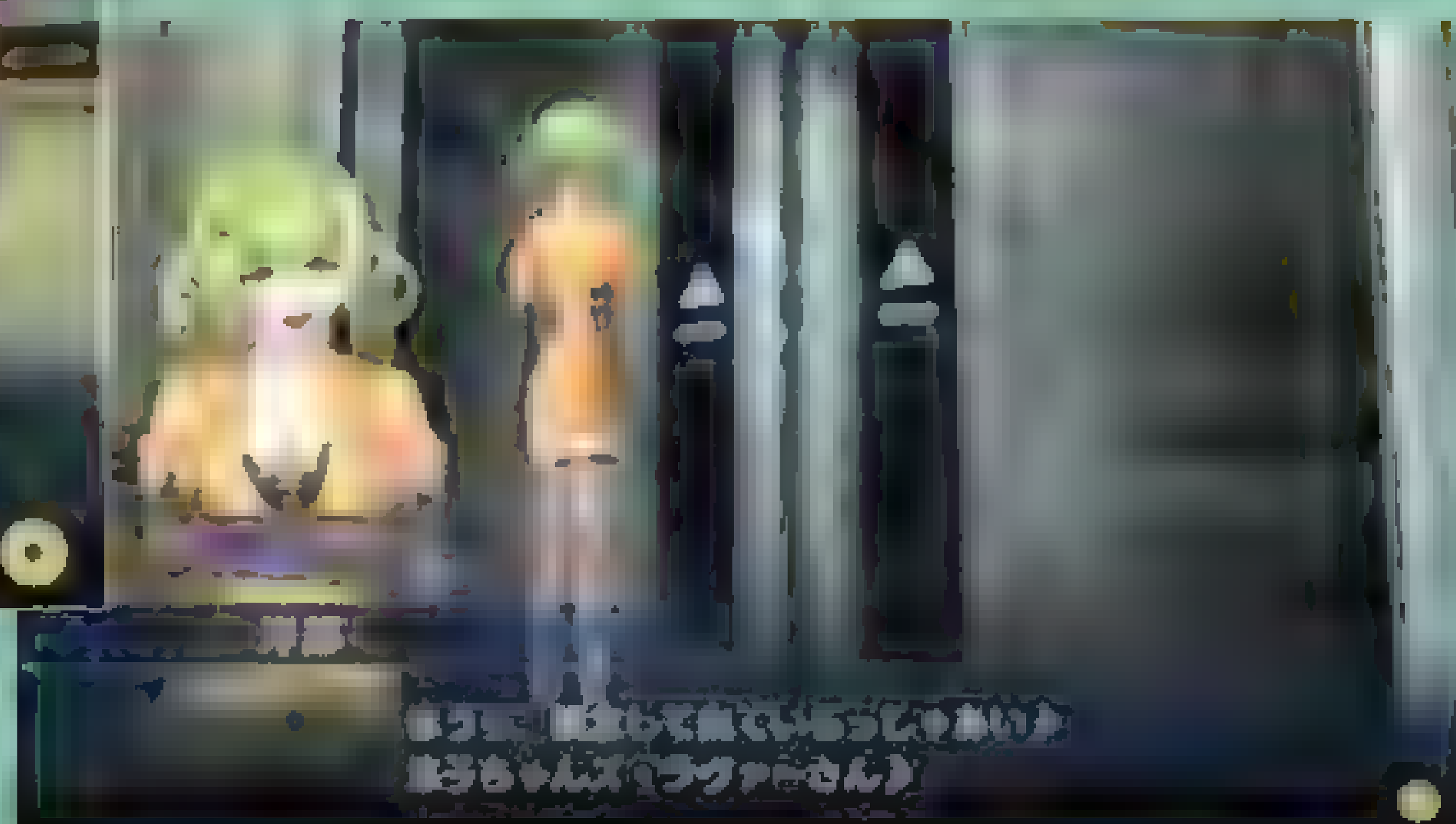
才女野心家



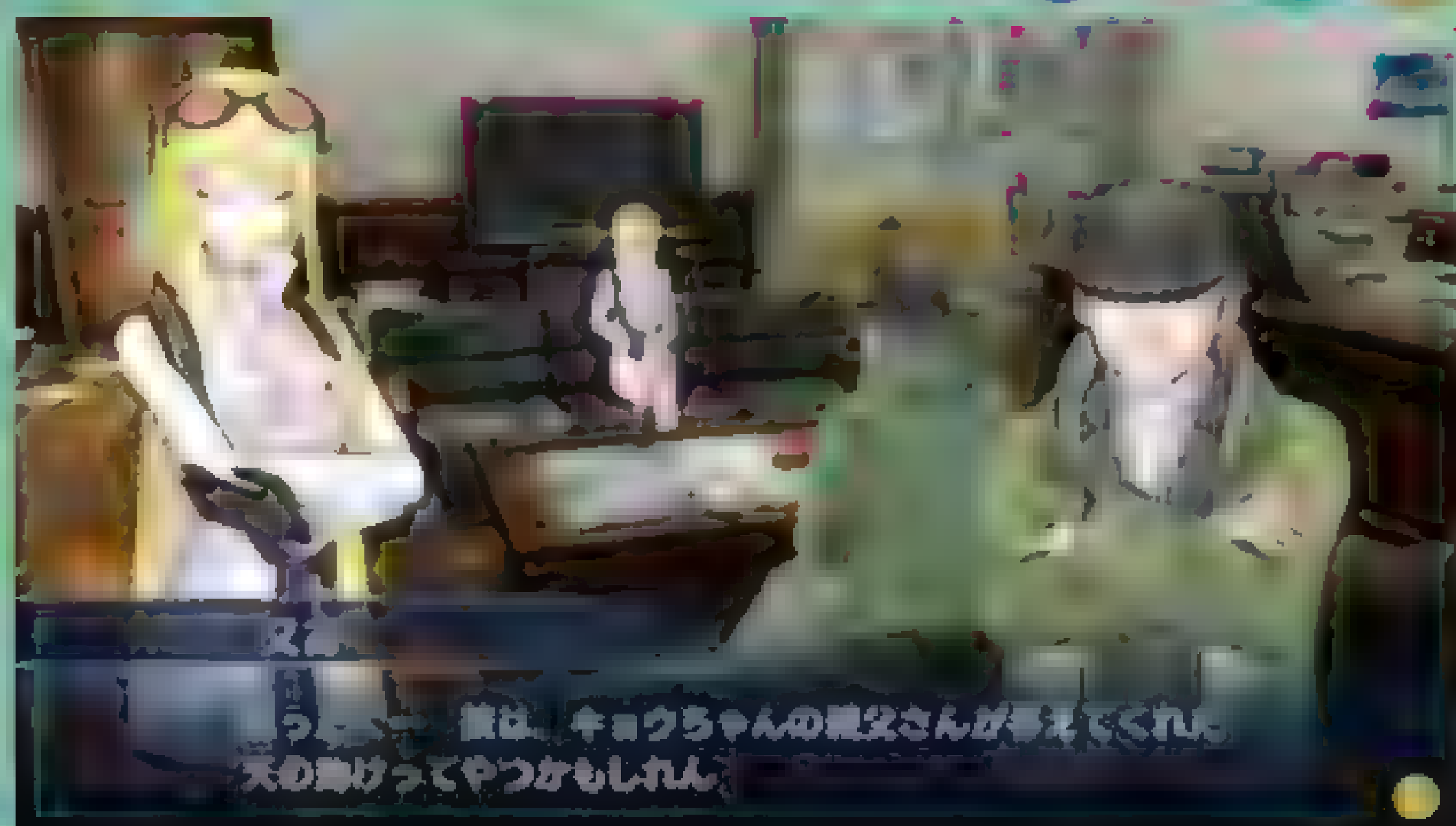
隶属于管理电脑空间EDEN的机构，总括整个EDEN计划的推广工作的执行干部。言谈举止温柔大方，让人感觉她会听取每个人的意见，不过实际上她是一个对自己的决定非常有自信的人，根本不会听取对方的任何意见。









追踪电脑犯罪的老刑警



任职于警视厅电脑犯罪搜查科，2年后即将退休的老练警督。相当执着于“揭露事件真相”，虽说现在已经圆滑了许多，但为了揭露真相依旧不择手段。由于这种强硬的搜查手法跟上层产生了隔阂，在退休前被调遣到犯罪搜查科。本身缺乏网络相关知识，与杏子的父亲是原同事，从而与杏子也是老相识，经常造访杏子的事务所听取建议。





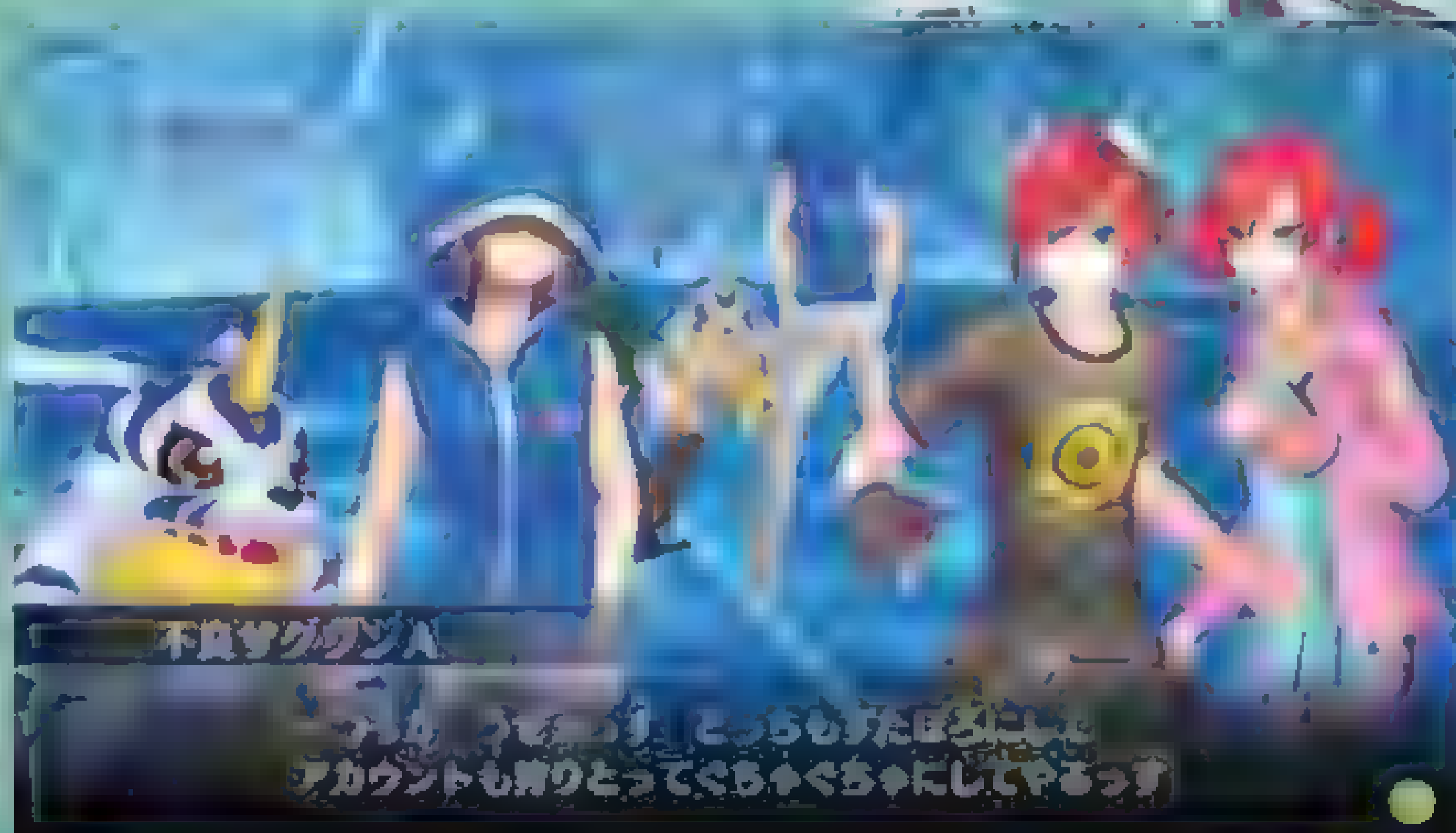
暴走黑客组织成员

最大的黑客组织“杰克逊”的干部，对组织的首领绝对忠心，对违抗命令的成员毫不留情地进行肃清。



▲对打乱黑客秩序的成员进行肃清的强势黑客……

原黑客组织“杰克逊（ザクソン）”的干部，但为了“更加自由地胡闹”，和一部分成员脱离原组织，并成立了全新组织“迪蒙斯（デモンズ）”，作为该组织的老大染指电脑空间的犯罪行为。






▲统帅黑客们的首领之一——吾米 KEN。

# 数码兽介绍



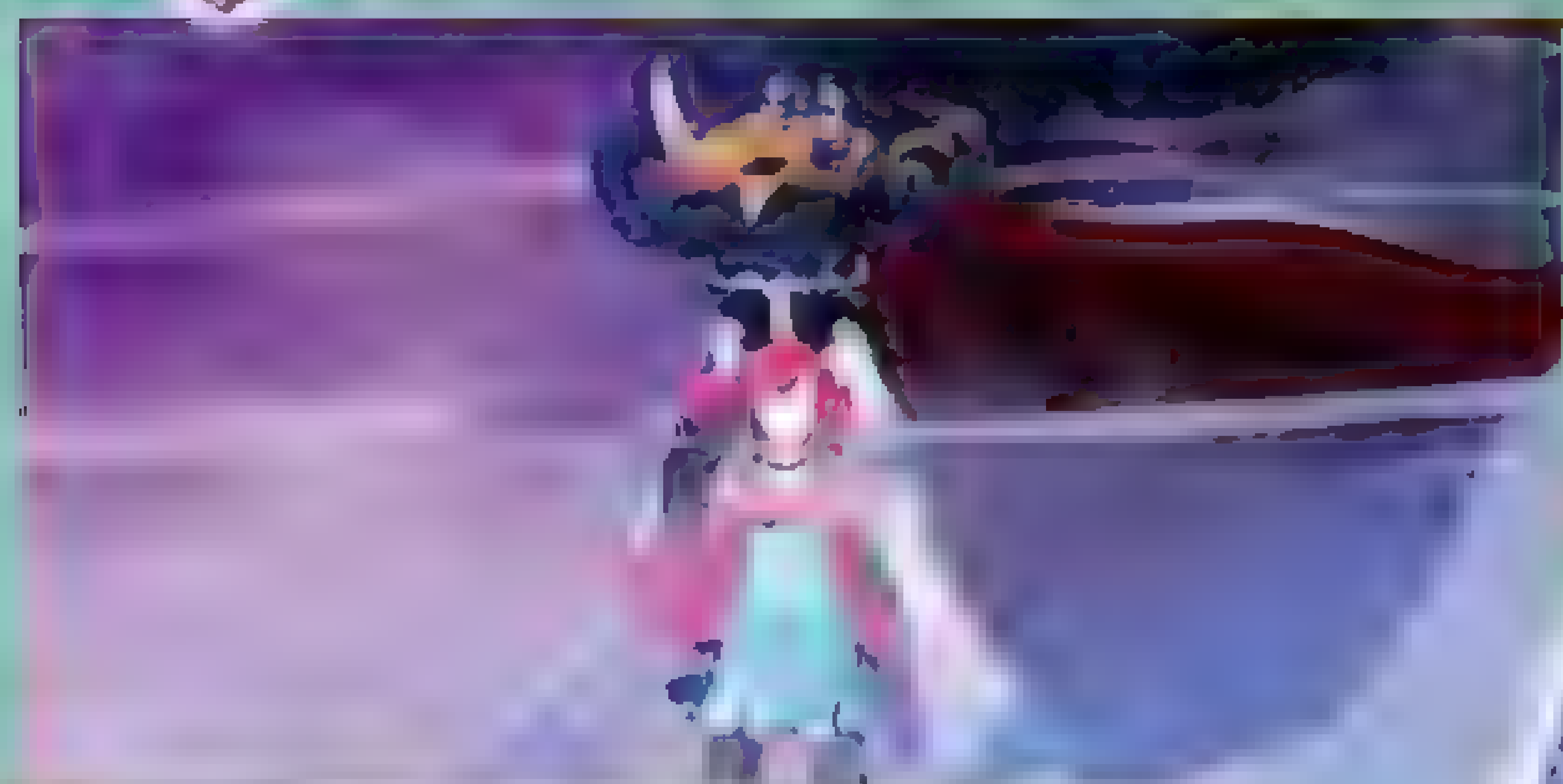




## 剑皇兽



统领所有骑士兽的王者，"皇家骑士"之一的圣骑士型数码兽。与现实世界发生的怪事件有很深的牵连。剑皇兽衡量善恶的准则，是忠于自己所认知的"正义"，并为此不择手段。就算是"以力量来支配"，也能带来一定的和平，由此体现出骑士领主兽的价值观。进行任务时会展现出冷酷无情的一面，对弱者也毫不留情。



## 奥米加兽



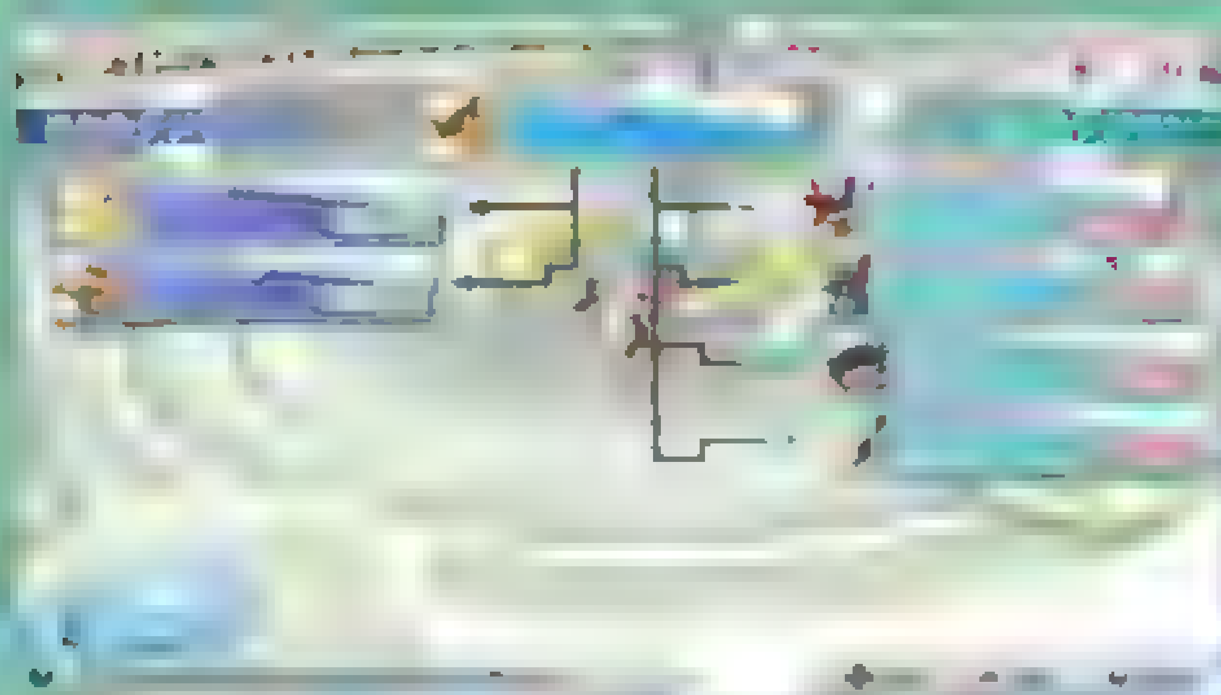


它是病毒克星的战斗暴龙兽及金属加鲁鲁兽，通过善良的人们的强大意志而融合诞生的，"皇家骑士"之一的圣骑士型数码兽。兼具两者特性的奥米加兽，无论什么状况下都能充分发挥自身能力的多用途战士。以战斗暴龙兽所化的左腕为剑和盾，金属加鲁鲁兽所化的右腕则装备着大炮和导弹。

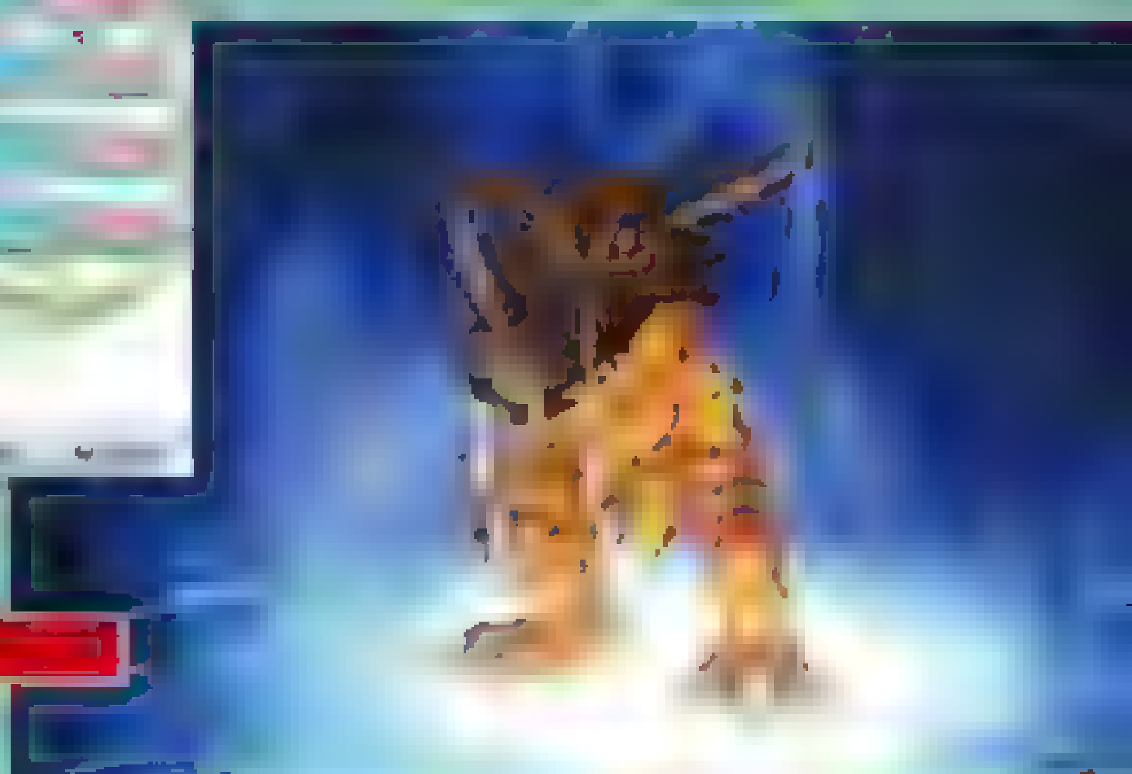
# 育成系统介绍

## 数码兽的进化

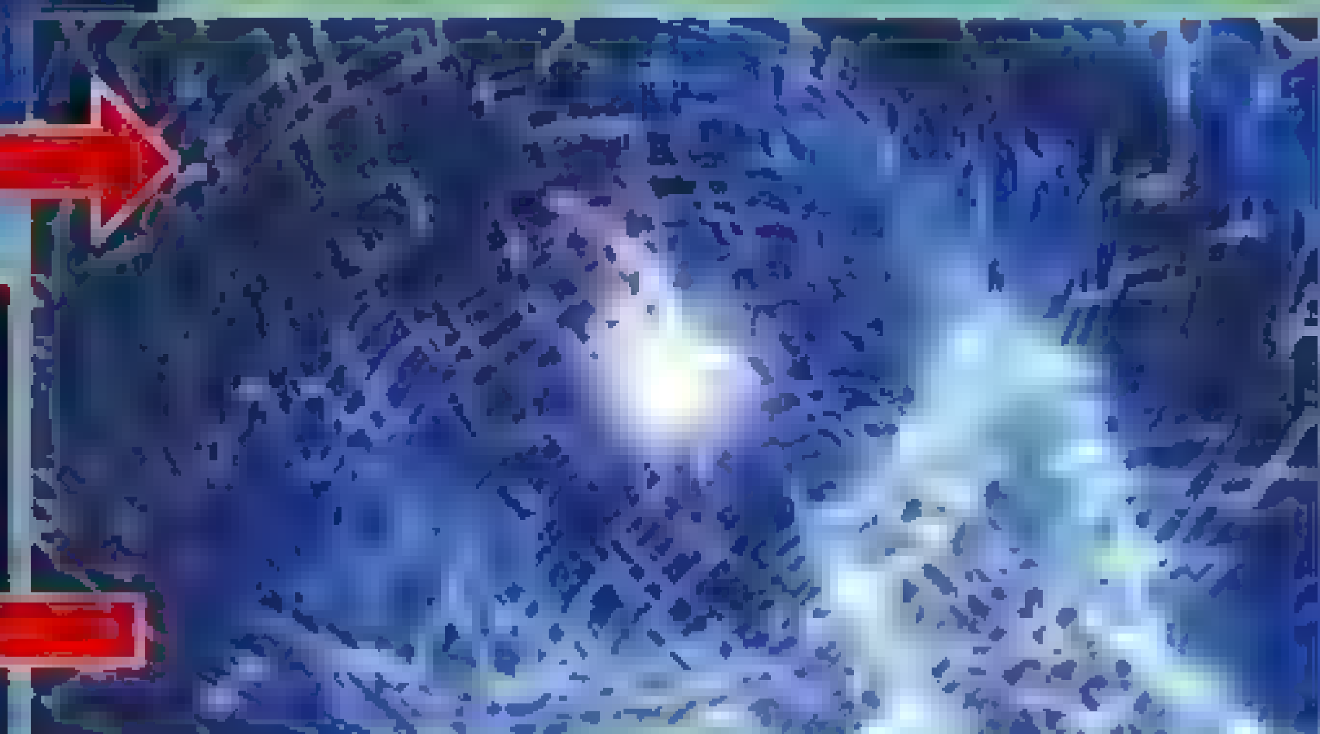
[illegible]

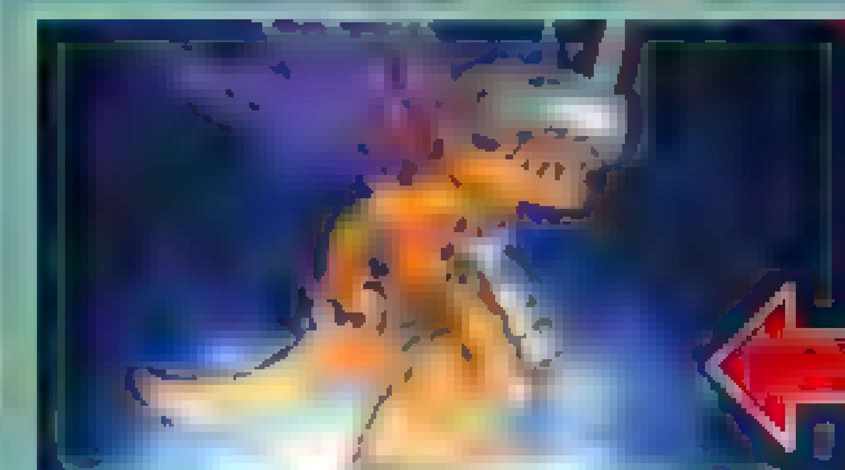


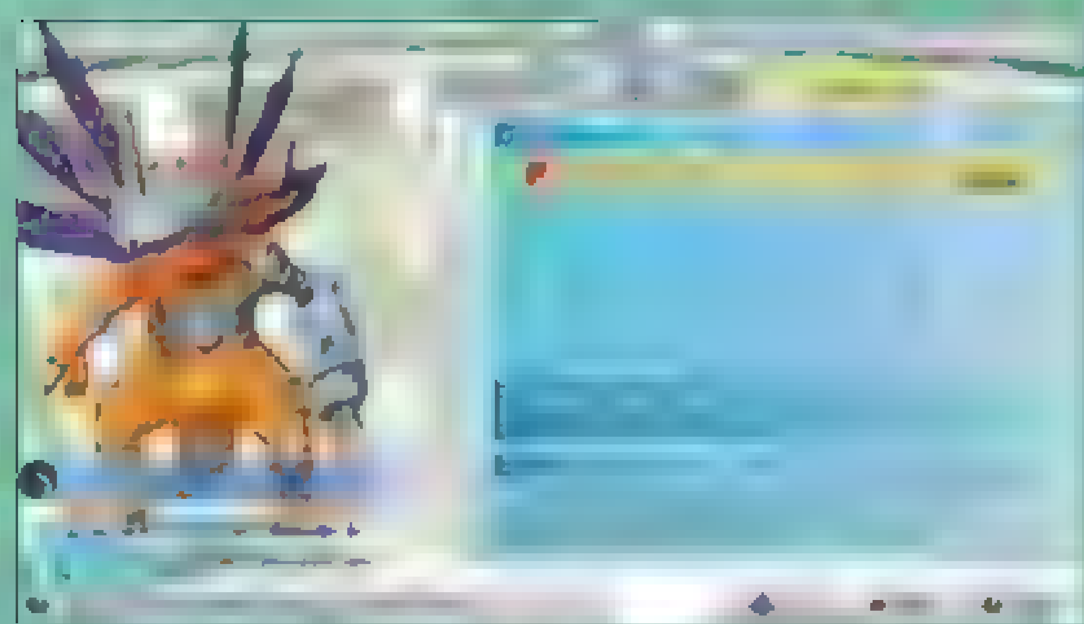
◀▼达成进化条件后即可进行进化











▲[illegible]

## 努力培育出更稀有的数码兽



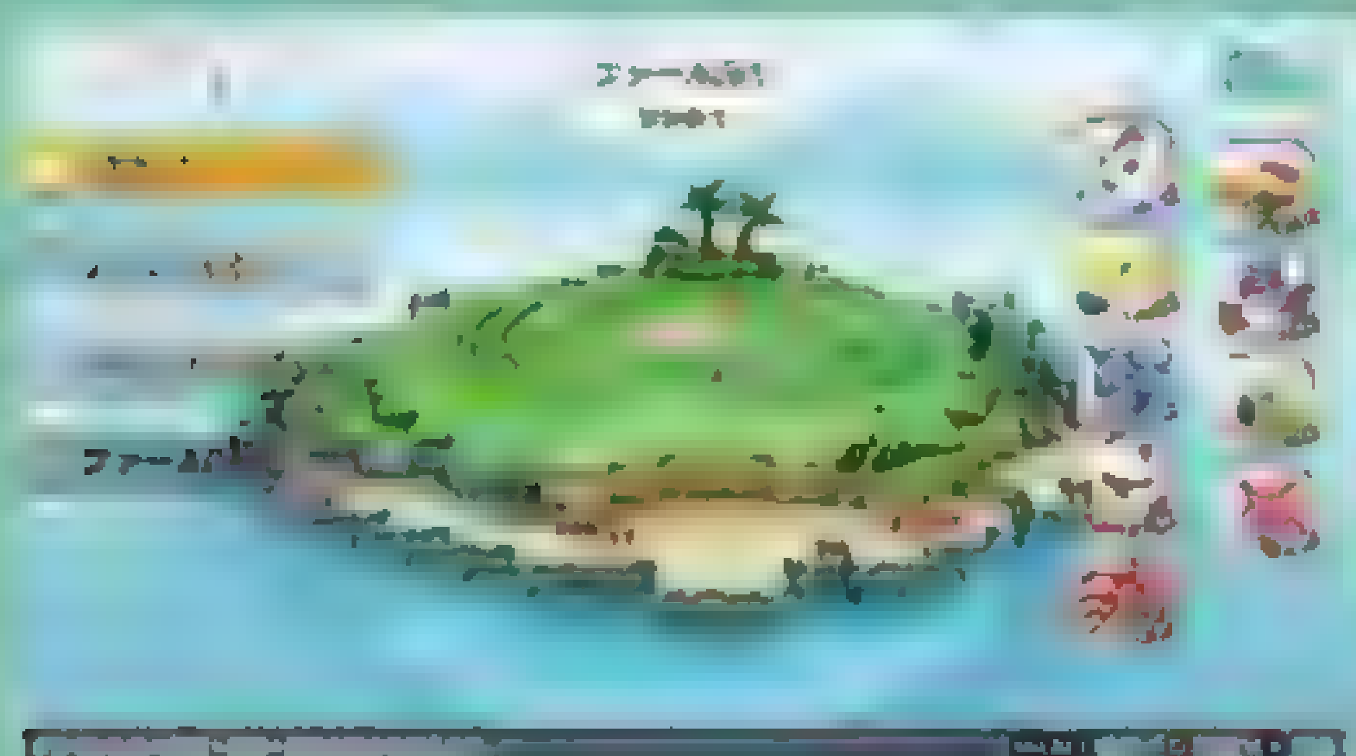
[illegible]

◀[illegible]

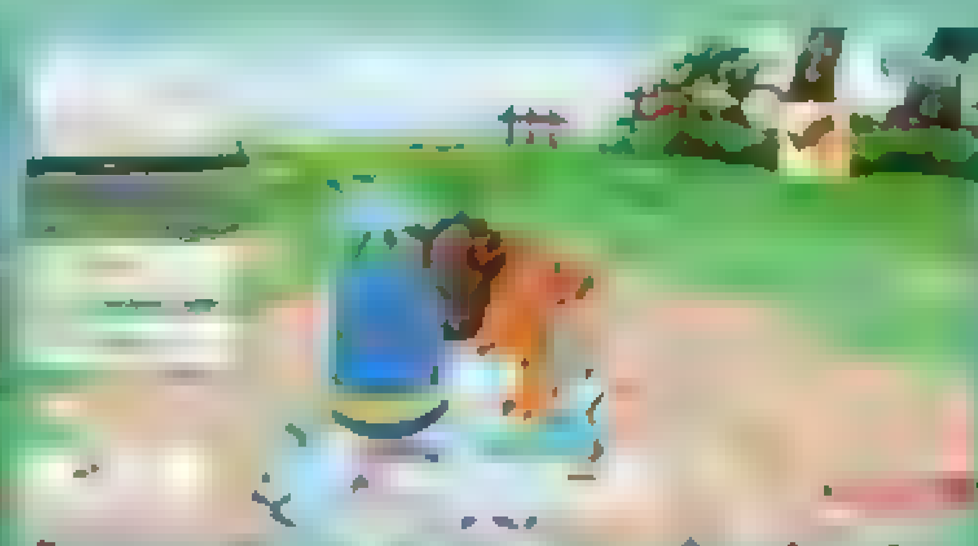
## 育成数码兽不可欠缺的数码实验室和数码农场

[illegible]

[illegible]







### 封入特典确定

本作的封入特典为亚古兽（黑）和加布兽（黑），经过培育后可进化为战斗暴龙兽（黑）和金属加鲁鲁兽（黑），并最终进化为奥米加兽兹瓦特。



# 新作拼盘

## 找回失去的同伴和力量，英雄们的逆袭！




3DS | RPG 角色扮演·迷宫探索
**失落英雄2**
ロストヒーローズ2
BNGI | 日版 | 预定2015年2月5日

本作是集结《奥特曼》、《高达》、《假面骑士》三大系列的《失落英雄》的正统续作，玩家要在登场的英雄当中选择4名组成队伍攻略迷宫，通过战斗找回那些失去的英雄的力量。游戏的世界观在前作的基础上更进一步，不仅加入了新的邪恶势力，不同世界英雄之间的相互交错和魄力的战斗动画也会让战斗更加精彩。

游戏剧情主要以大多数人喜闻乐见的“英雄被虐”为主，开始时会有将大量英雄“监禁”的画面，而玩家所要做的就是集合新加入的英雄去营救他们、并夺回失去的力量。本作已判明会有众多新角色参战，玩家可以通过消耗AP点数习得或强化英雄的技能，让攻略迷宫变得更加轻松。另外本作新增加了名为“Rush”的系统，触发该系统后会大幅增加角色的能力，而且不仅仅是我方的英雄，就连敌方的BOSS也能享有这种Buff，当达成某条件触发敌方的“Rush”后，敌人的强度甚至会达到让我方团灭的程度，不过在撑下了“Rush状态”的攻击之后，还可能会触发英雄们的“Brave攻击”，可以给BOSS造成大量伤害。这样的设定让游戏的玩法和以前有所不同，更具有紧张感。另外较有看点的是战斗动画中还包含了不少跨系列作品的“合体攻击”，富含了各种梗的合体技能让“早已看穿一切”的玩家们会心一笑，相信会给紧张的战斗增加些许乐趣。

（文：昴星团）


▲“银河穿击光线”和“骑士超银河终结”的“银河”合体技。

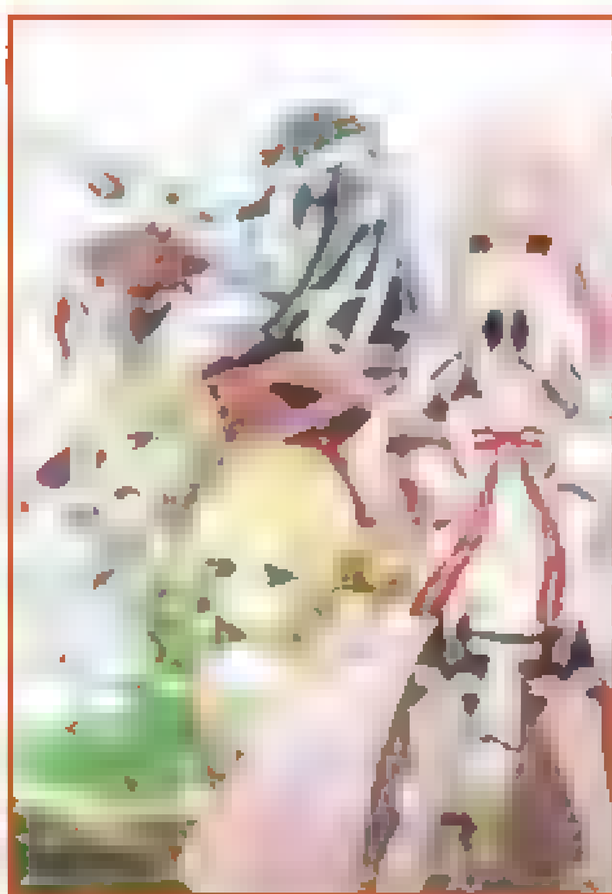

◀这个合体技中角色之间的对话相互呼应让人感到很热血，但其实都是同一个声优在说话。



▶每个角色都有着自己的技能树，可以通过消耗AP解锁相应技能。


▲战斗的演出画面让人感到魄力十足。

# 勇者部不灭！



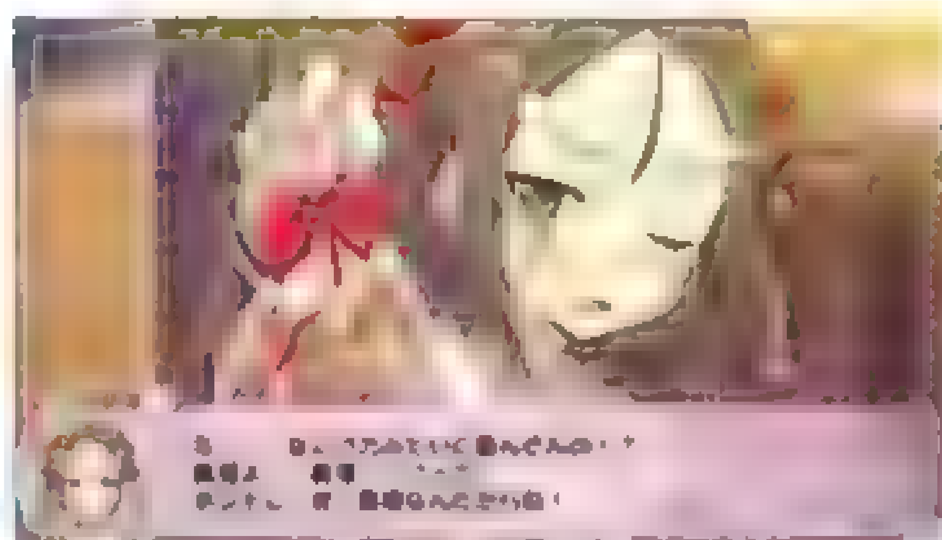
PSV ACT 动作
**结城友奈是勇者 树海的记忆**
結城友奈は勇者である 树海の记忆
Furyu 日版 预定2015年2月26日

本作以十月原创新番《结城友奈是勇者》为蓝本改编，该作品描绘的是赞洲中学2年级、隶属“勇者部”的主人公结城友奈，与勇者部的同伴们一起，在普通人无法识别的特殊空间“树海”中，为了保护世界，与不可思议的侵略者“Vertex”进行战斗的故事。游戏分为日常部分和战斗部分——日常部分以AVG对话模式呈现，记叙了勇者部成员们日常其乐融融的生活，其中当然也包括动画版未曾收录的部分，剧本由Studio五组完全监修，保证原汁原味；战斗部分则采用3D战场系统，勇者部的成员们在神树的加护下变身，与未知的敌人“Vertex”展开战斗，利用“满开”的强大力量和“封印之仪”来击退威胁神树的敌人。

作为游戏的介绍虽然只能到此为止，但有关注这部作品的读者应该都知道，这并不是一部全程欢乐而热血的日常战斗故事，其中有着一些“致郁”要素。（可以参照《魔法少女小圆》，当然不够那个黑就是了。）动画版的结尾也多少有些匆忙的感觉。本作在故事进展方面会不会沿袭动画版的套路呢？还是会出现完全不同的设定呢？这无疑也是本作的一大关注点。

（文：白菜）





▲日常部分会有各种喜闻乐见的节假日事件……夏凜你这什么情况！别告诉我游戏里会冒出男性啊！



▲短时间内超强化的系统“满开”。不过发动会伴随着沉痛的代价……？

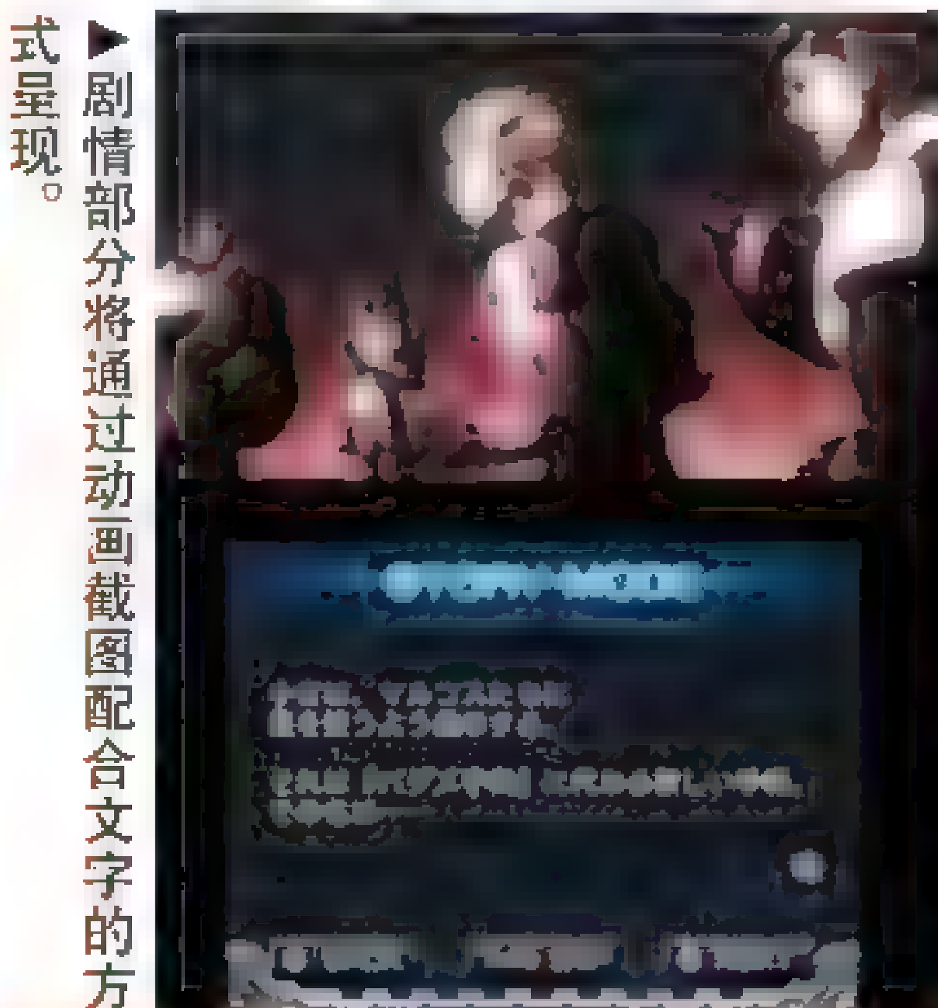
# 改造人类VS火星蟑螂！



3DS ACT 动作
**火星异种 红色行星的激斗**
テラフォーマーズ 紅き惑星の激斗
Furyu 日版 预定2015年4月2日

2014年的十月番动画《火星异种》虽然已暂告一段落，但改编游戏很快将于2015年春天与广大玩家见面。本作分为“故事模式”和“挑战模式”，故事模式沿袭原作动画的剧情，从宇宙飞船“阿尼克斯1号”登陆火星开始，原本作为改善火星环境而被投放在此的蟑螂，经过漫长的时光已经进化成了恐怖的敌人，而主角一行则在“MO手术”的强化改造下，凭借动物的基因与对方抗衡。游戏能否展现出膝丸灯、小町小吉等人的个性招式是原作粉丝最为期待的，此外除了歼灭战、捕获蟑螂等任务外，故事模式也会包含一些原创的任务。挑战模式则可以自由选择喜欢的角色进行任务，从而获得稀有的道具。从本作的预约特典——黄金蟑螂来看，“火星小强”也能作为可操作角色。

（文：苓亭）



▶剧情部分将通过动画截图配合文字的方式呈现。





▲美国队队长——米歇尔小姐出手！原作的经典场面将逐一展现。

# 体验原作没有的新展开







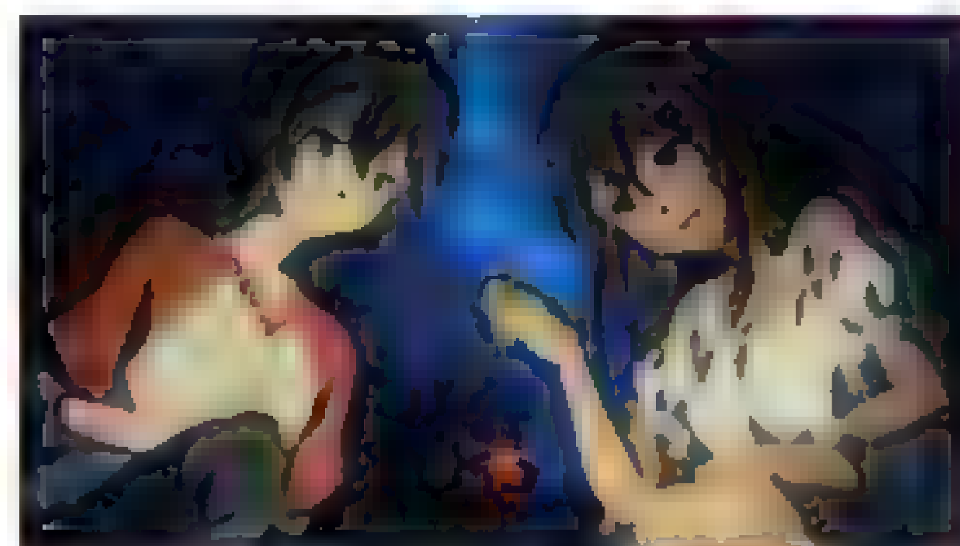
本作改编自机器人题材动画《地球队长》，不过类型并不是一般机器人动画改编游戏时多采用的ACT，而是以原作第23话“真夏の夜の梦”派生而来的AVG，讲述主人公真夏大地所做的一场梦里所发生的故事。游戏的剧情为原创，玩家需要扮演主角大地，和其他的原作角色交流，从而寻找真正的自己。随着剧情的推进会发生会话选项，如果能选择正确的选项，就能提高角色的“力比多”，力比多的多少将决定剧情的发展，并且还有可能解锁新的角色。可交流的角色除了有岚彻平、梦塔花等仲夏骑士的伙伴外，游星齿车装置的阿玛拉、摩珂、津等敌方角色也会登场，玩家可以看到许多原作没有的if展开。当然，除了原创剧情外，由原作动画制作公司所绘制的新插画也是看点之一，原作粉丝不能错过。

（文：[illegible]）

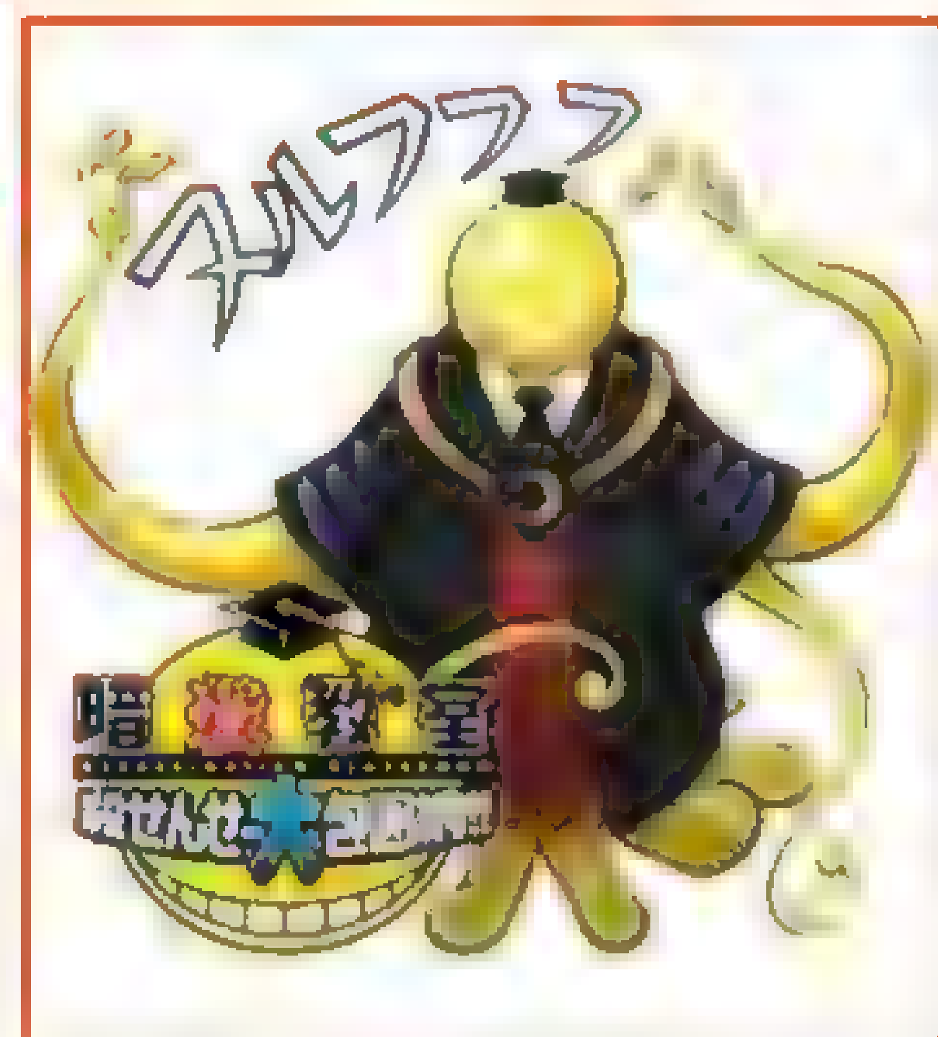

▲从原创对话中可以看到角色新的一面。

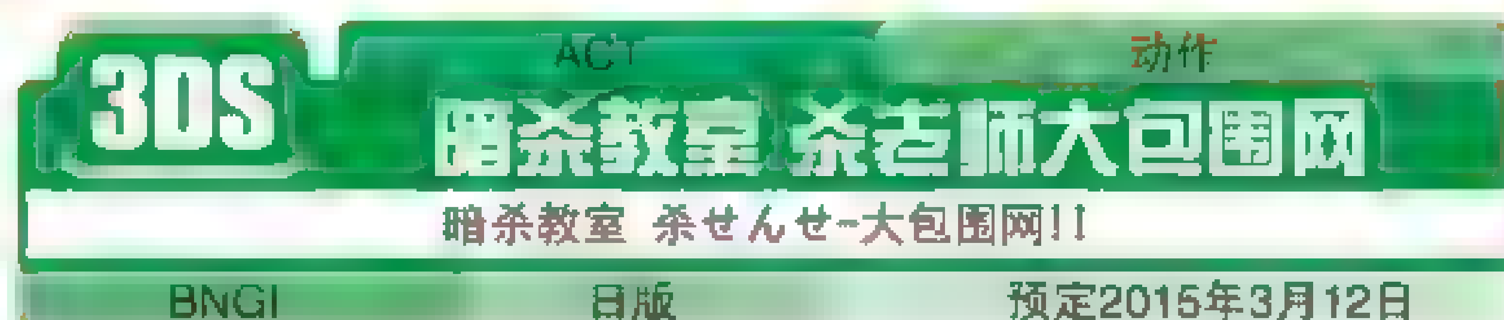


▲最上方的就是力比多槽。


▲插画的质量非常高。

# 围剿！20马赫的触手！

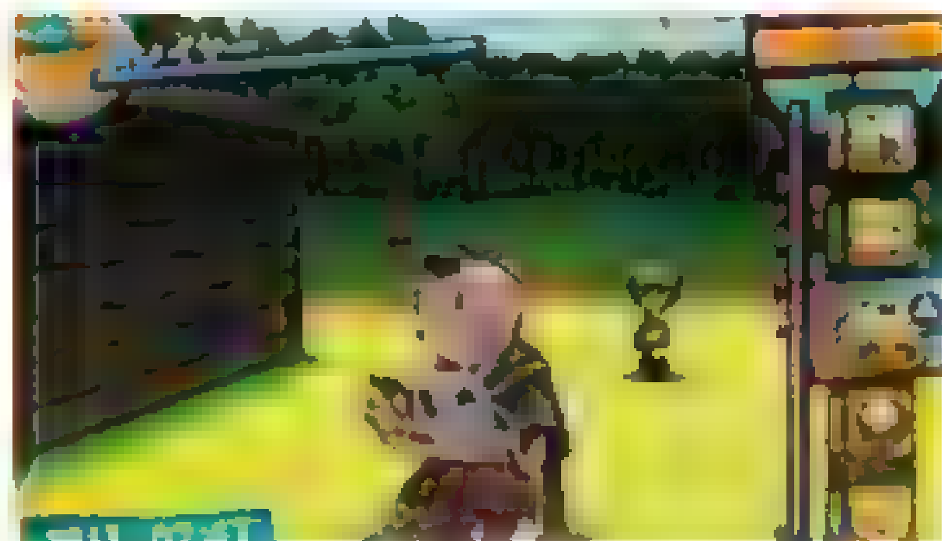



《暗杀教室》是目前正在《周刊少年Jump》上连载的高人气作品，讲述了椚丘中学3年E班的学生们对其班主任“杀老师”——一只破坏了70%的月球、并且扬言要在下一年的3月毁灭地球的奇特生物——进行暗杀的故事。原作中的学生们对这只拥有20马赫速度及无数触手的怪物可谓是束手无策，不过在游戏中玩家可以和这群学生一起一雪前耻。

游戏的主要目的依然是对杀老师进行暗杀，当然单纯的攻击对其不可能奏效，玩家需要活用关卡内的道具对杀老师布下陷阱。待陷阱牵制住杀老师的时候，再利用各种武器对其发动攻击。玩家在游戏中扮演一名原创角色，而原作中的学生则会作为同伴和玩家一同作战。每个学生会根据其性格特点有不同的攻击方式，像是男主角潮田渚就可以灵活运用各种武器进行援护，而无拘无束的赤羽业则是用敏捷的动作结合陷阱来进行战斗。

（文：[illegible]）


▲用杀老师喜欢的小黄书来吸引其注意力！小黄书即是正义！



▲杀老师代表性的体色和特殊音效在本作中也会展现出来。


▲游戏中的角色均为三头身，潮田渚依然是可爱的男孩子。

# 旅游、把妹两不误！

PSV AVG 文字冒险
风雨来记3
风雨来记3
日本一Software 日版 预定2015年2月19日

本作是于2013年5月发售在PC平台同名作品的移植版，在加入了全新的故事后在PSV平台重新与玩家们见面。游戏的舞台是北海道全域，玩家要扮演当地记者神千寻，前往超过100个地点拍摄取材并撰写文章，目的只为了在出版业界有着奥林匹克之称的“心光展”的新人部门——“锐明展”中获奖。游戏大致分为在北海道不断移动的“旅行模式”，参观著名景点、探索北海道的“冒险模式”以及一日结束之际在休息时撰写文章的“帐篷模式”，玩家需要在4周的时间内体验北海道美丽风光的同时，拍出漂亮的照片并撰写出能获奖的文章。

旅行途中会遇到各种各样的人，其中就包括本作的三位女主角，虽然旅行和取材对主人公来说是最为重要之事，但也别忘了在枯燥的旅行生活中和偶遇的妹子碰撞出激烈的火花，与女主角们多次相遇还能提升彼此之间的亲密度。游戏中的所有场景均采用实景拍摄图，能带玩家体验最真实的北海道之旅。

（文：阿鲁）


▲屏幕上方出现了前往不同地点的选项，玩家今后的行程会根据选择而发生变化。


▲虚拟人物和真实场景的结合，毫无违和感。


▲旅行劳累了一天，刷个微博压压惊。

# 挥洒青春与汗水的甜蜜互动



光盘视频收录

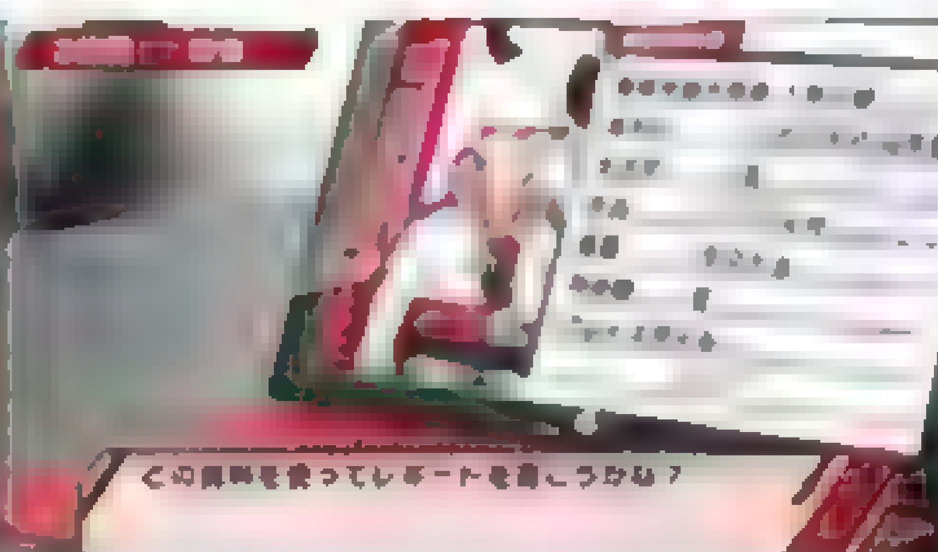
3DS AVG 文字冒险
新网球王子 走向顶点
新テニスの王子様 Go to the top
Furyu 日版 预定2015年3月5日

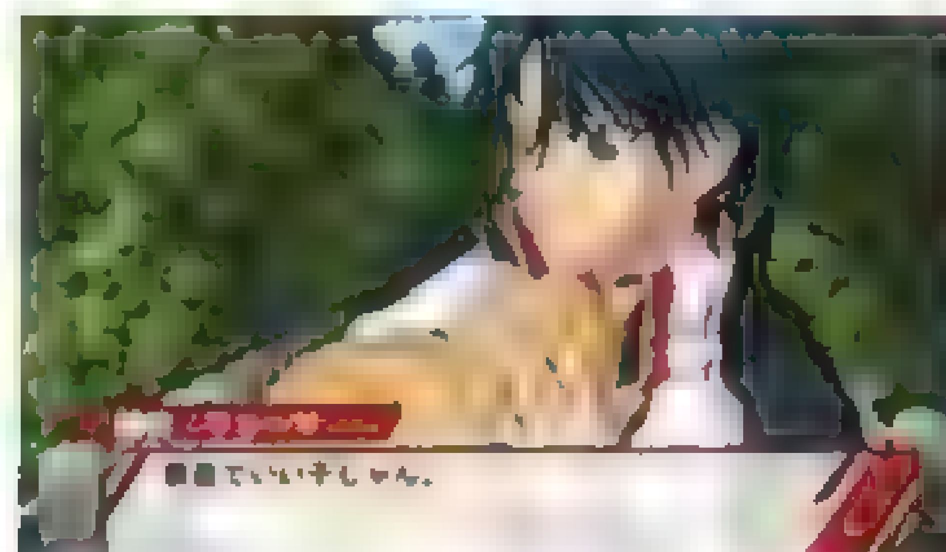
游戏以原作的U-17日本代表集训为舞台，玩家扮演的是某家出版社的新人女记者。这家出版社正在举办一个名为“新时代选手大奖赛”的企划，该企划要求读者在30名参加U-17的日本代表候补选手中选出1人获得该大奖赛的第一名，而女主人公扮演的记者需要在七天内对选手进行贴身专访，收集选手的情报并写出报告刊载在网上，读者们会通过女主所写的报告来进行投票，排名也会因报告内容而每天发生变化。随着女主采访的不断深入，她与这些选手们之间的浪漫情愫也在渐渐滋生……除了传统的恋爱AVG系统外，玩家可在本作中获得剧本并触发PV拍摄剧情，让心仪的角色扮演新撰组成员或吸血鬼等角色进行拉票，其中不仅有单人专属的剧本，还有让三名角色共同参演的剧本，剧本的演出形式也是丰富多样，足以满足原作粉丝们的少女心。

（文：库玛）



▲随着采访的推进会出现各种各样的剧情对话，对话的选项会直接影响主人公与该角色的亲密度。


▲根据每日报告的成果，选手们的排名也会发生变化。


▲在游戏中玩家还可以看到角色们不同于以往的另一面。

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

收罗近期精品三线游戏

终于把《刺客信条 大革命》给打完了。在巴黎瞎逛的感觉真的很不错，但细细想来整个游戏却似乎并没有太多真正让我热血沸腾的地方。想来去年玩的《看门狗》、《孤岛惊魂4》等，几乎都有让人不太满意的地方，以后有碧的游戏肯定还是会玩，但买的时候要谨慎考虑了。

# 游戏一品轩

**推荐给** 僵尸游戏爱好者·喜欢动作游戏的玩家

| PSV | | |
|---|---|---|
| 饥饿的部落 | | |
| The Hungry Horde | | |
| SCE | ACT | 美版 |

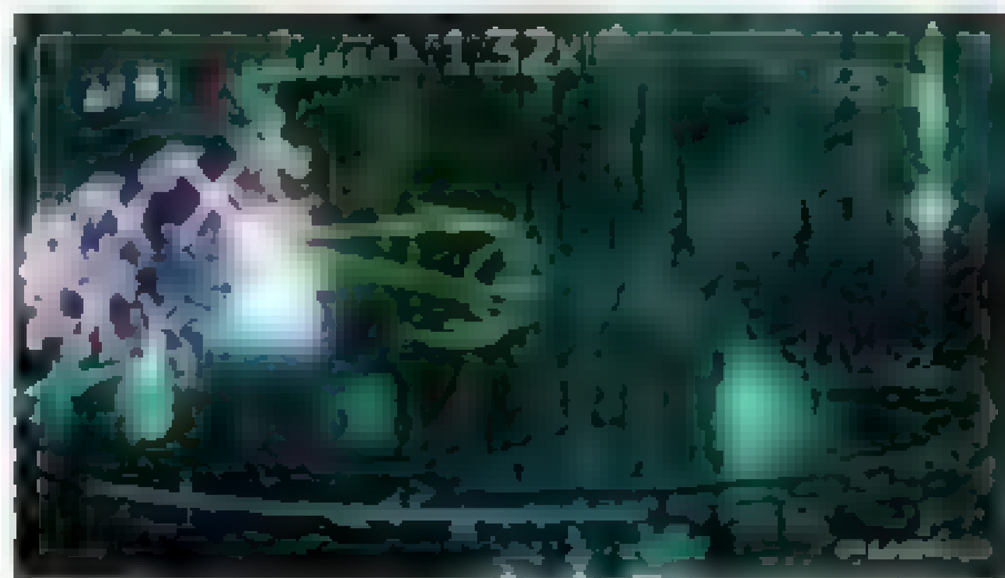
本作是Nosebleed推出的一款颇具创意的僵尸游戏，游戏中玩家不再扮演正常的人类，而要扛起僵尸大军的旗帜攻陷地球。本作的画面并不算出色，僵尸、警察和平民都是由简单的方块拼接而成，但整体风格比较像乐高，并不会让人觉得很粗劣。游戏中玩家的主要目的就是不断咬人壮大自己的队伍，但咬人是一项“技术活”，关卡中会有警察、栅栏、门等诸多障碍进行限制，除了选择一些巧妙的路线来进行回避，玩家也可以通过吃散布在关卡中的“人脑”补充僵尸能量槽，一旦能量充满后即可释放冲刺、击昏等技能。本作的BOSS战斗也颇为让人印象深刻，比如其中一关是在橄榄球场，玩家需要不断解救被锁住的橄榄球僵尸去冲撞BOSS飞弹车，各种天马行空的设定颇有趣味。此外，本作中还存在一些迷你游戏，玩家可以操纵病毒在人体内吞噬红细胞并同时躲避白细胞的攻击。虽说僵尸题材的游戏已经烂大街了，但本作不少新颖的设计还是很值得喜欢僵尸类游戏的玩家尝试。



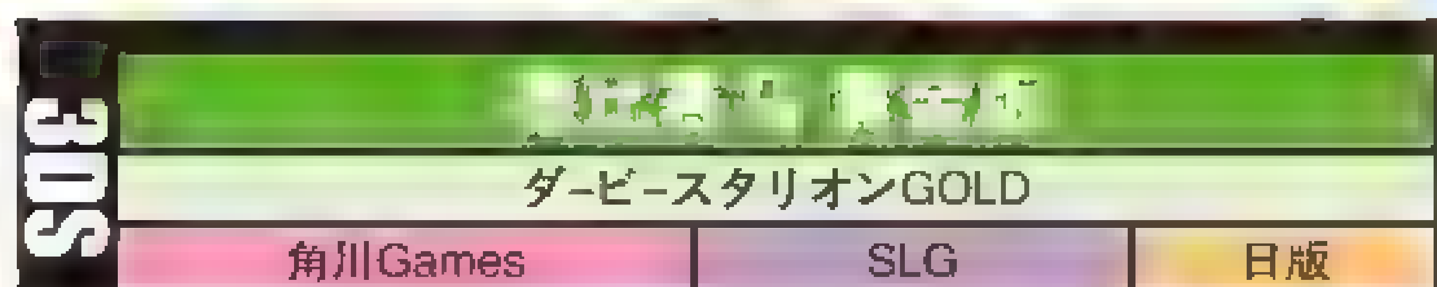
**推荐给** 射击游戏爱好者·喜欢挑战高难度游戏的玩家

| PSV | | |
|---|---|---|
| 光电战机 | | |
| RESOGUN | | |
| SCE | STG | 美版 |

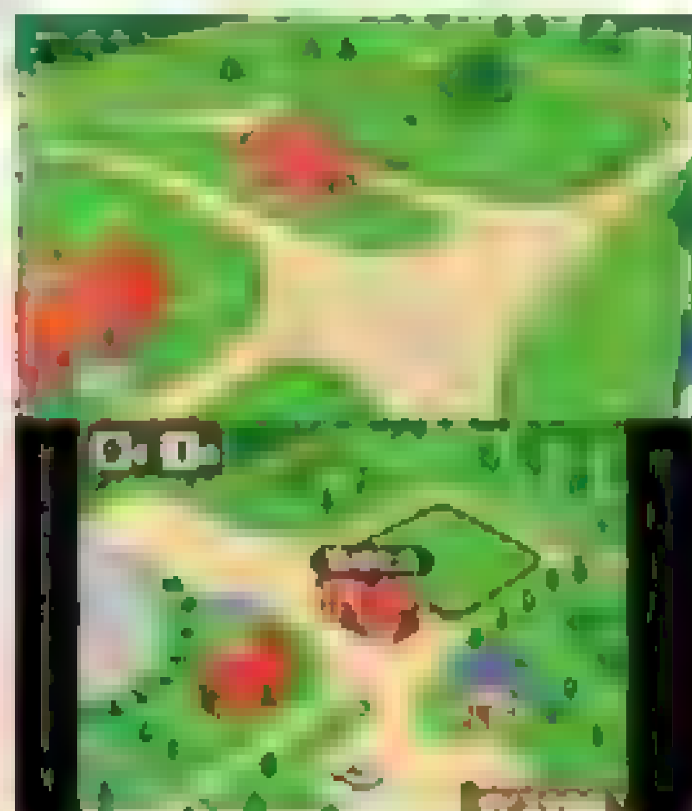
本作是PSN上一款大受好评的射击类游戏，这款作品甚至获得了IGN的9分高评价。本作的画面非常炫酷，3D场景错落有致且细节丰富，具有较强的视觉冲击力。虽然从结构上说是横版射击，但其实游戏中操纵的飞机位于一个环形卷轴空间，场景具有较强的立体感，而玩家在关卡中的目的很简单，就是通过两个摇杆控制飞机的移动和射击，打倒敌人并营救幸存者。游戏整体的操作手感较顺畅，而除了普通攻击外，战机还具有冲刺、超速和轰炸等技能可以使用，不过面对疯狂的弹幕，玩家防御的方式就显得较为单一了，主要还是通过巧妙的操作来进行回避。射击游戏中，BOSS战是最容易出彩的地方，而本作BOSS主要由核心和护甲两部分组成，除了要应对更复杂的弹幕，还需要想方设法找到BOSS的弱点并破坏护甲，对它的核心予以沉重的打击。此外，游戏中还存在联网的竞技排行榜，想要得到高分，还需要花更多心思研究关卡中的各类要素。



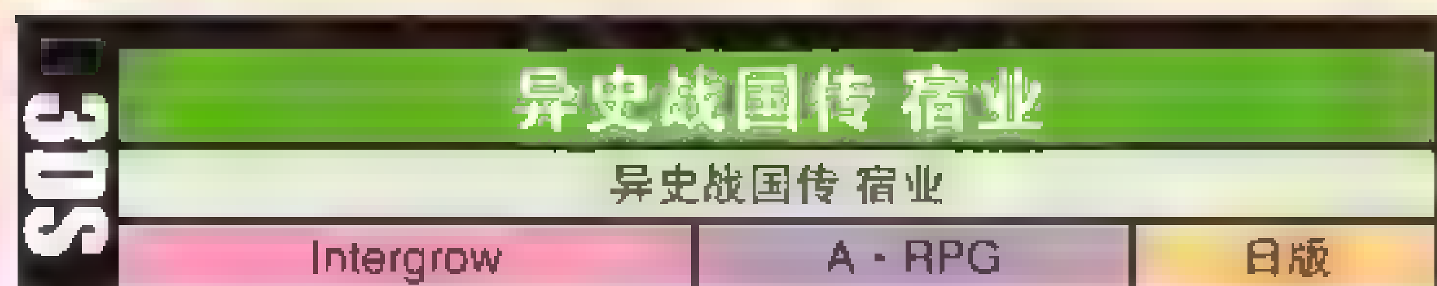
**推荐给** 经营类游戏爱好者·对赛马感兴趣的玩家




日本人对赛马的热情在世界上都是闻名的，与之相关的衍生品也是丰富多彩，而本作是3DS上最新的一款赛马育成模拟游戏，玩家要扮演一名马场主对赛马进行育成和管理。本作的画面算不上出色，厂商把重心放在了对赛马这项赛事的模拟上。游戏开始后首先会有一个美丽的牧场，根据季节的不同，牧场的风景和BGM会发生变化，在这里玩家可以建设跑道、马棚等设施，从而对马匹进行生产、育成、训练，但由于价格昂贵，玩家需要不断参加比赛赢得奖金用于支持整个牧场的发展。每年的4、5月份是繁殖的最佳季节，通过马种交配可以生育一些具有潜力的小马，而为了避免发生意外，玩家甚至还可以为爱马购买保险。养马的最终目的还是为了在比赛中获得更好的成绩，除了单机模式外，本作的网络对战系统让竞争更加激烈，玩家通过与真正的选手进行对战，可以获得比平常更多的奖励资金去进一步拓展自己的赛马事业。虽说本作的系统较完善，但相比同类游戏似乎也并没太出彩的地方，喜爱赛马游戏的玩家值得一试。



**推荐给** A·RPG爱好者·喜欢2D和风画面的玩家




不少人玩惯了华丽的3D游戏后还是会怀念2D动作游戏简单明了的感觉，而本作是任天堂e商店推出的一款怀旧风A·RPG。从名字我们就可以知道游戏背景是在战国时期，日式和风画面看起来十分淡雅。游戏中玩家遇到的基本都是战国名将，但已经被“改造”成了各种妖魔鬼怪，玩家需要通过移动、攻击和必杀技来构建战术击杀它们，如果在关卡内解救出商人，还可以与之进行交易。别看这个游戏的容量小，武器和成长系统却并不单一，玩家可以把收集到的不同宝石镶嵌到武器中，以这种方式激活装备的潜在属性，给玩家提供了可以反复刷怪的动力，而玩家每次升级都会获得1个技能点用于在技能树上提高自身能力。本作提供了多种难度给玩家挑战，不过由于战斗打击感欠佳，资深动作游戏玩家可能会忍不住吐槽，如果把本作当做一个小品动作游戏来看待，还是很值得尝试。



**推荐给** 育成类游戏爱好者·喜欢可爱角色的玩家




本作是“《地球防卫军》系列”第二部作品的重制版。在游戏中，玩家要扛起武器，抵御外星生物铺天盖地的入侵。重制之后的画面自然是更上一层楼，除了怪物和主角的细节变丰富外，爆炸、受伤等特效也更加真实。游戏的每个关卡开始前都可以选择难易度，玩家可根据要求完成杀敌、保护等目标，而玩家所选角色类别的不同也会对游戏打法造成较大差异，比如陆战队员擅长常规武器，而特战队员在使用高科技武器时更为娴熟。本次新加入的“空袭兵”也颇有意思，该兵种能呼叫飞机对地面进行大规模轰炸，并且在驾驶直升飞机、战车等载具时有额外的能力加成。在联机方面，游戏除了可以本地联机外，还可以通过网络进行协作战斗，不过最多组队人数只有4人，如何把地形和小队战术结合好，是获得胜利的关键所在。虽说是重制版，但本作的画面表现相对之前版本有了较明显的提升，新内容也增加了不少，相信即使玩过原作的玩家也能在本作中找到乐趣。



# 2014

# 掌机游戏年鉴

文 掌机王全体编辑 美编 sienna

# 年鉴阅读说明

**游戏中文译名**

**游戏原名**

**信息栏**

上列从左往右依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、游戏人数

下列从左往右依次为：游戏售价、推荐玩家年龄、对应周边情况

本年鉴精选了2014年发售的[illegible]款掌机游戏介绍，其中绿色框内的为3DS游戏介绍，蓝色框内的为PSV游戏介绍，橙色框内的为跨平台游戏介绍，每款游戏的介绍篇幅在180～190字之间。

## 最终幻想 探索者

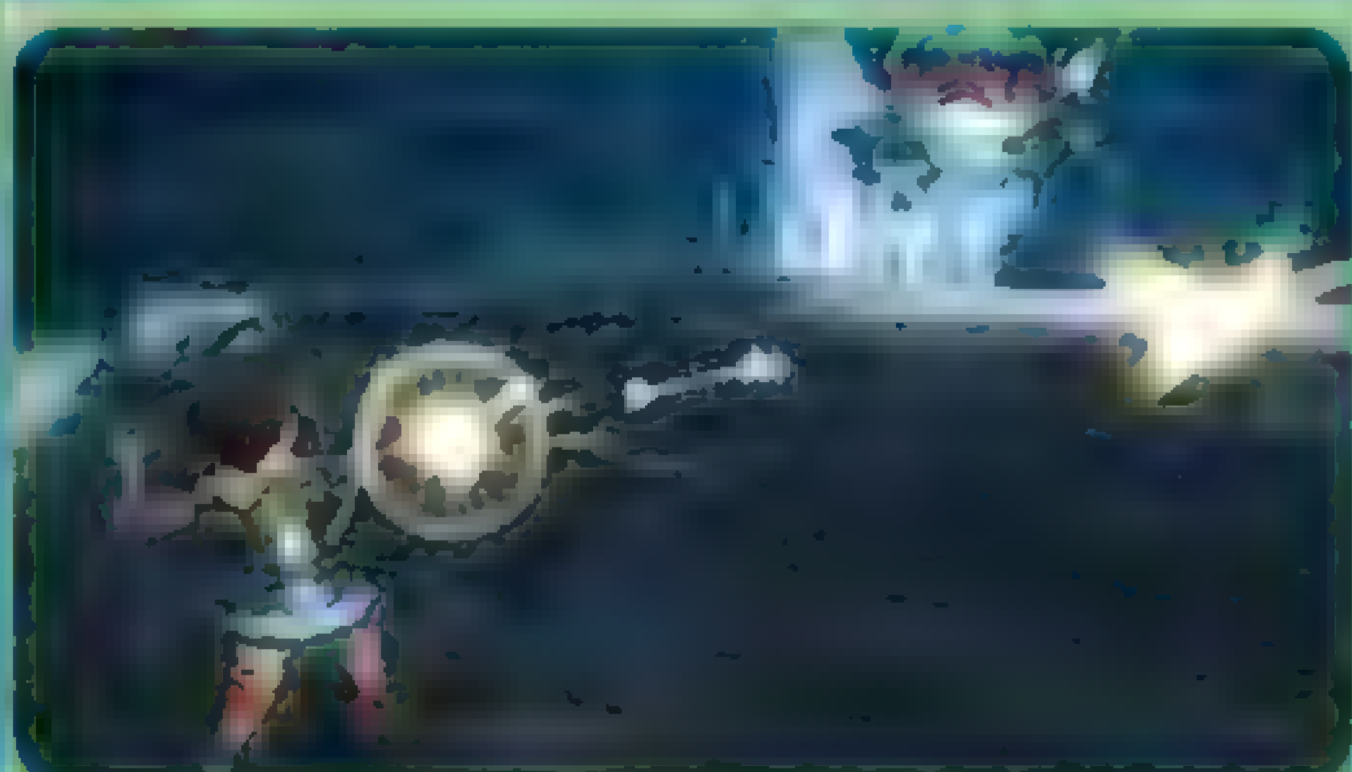
FINAL FANTASY EXPLORERS

6264日元　12岁以上

推荐度 8

3DS

本作是“《最终幻想》系列”外传作品，玩家要扮演一名在小岛淘晶的探索者，通过与岛上的魔物殊死搏斗来获取财富。游戏兼具《FF XIV》和狩猎类作品的特征，玩家要通过职业和技能的搭配打造出一名符合自己战斗风格的探索者，或独自一人、或与同伴组队在小岛冒险。流程中有大量的敌人需要玩家去讨伐，其中拥有丰富招式的强大的召唤兽更是一大难题，如何顺利将其打倒是游戏交给玩家的一大课题。



**推荐度（满分为10分）**

**是否通关**

如果你已将该游戏通关，则可在“已通关”后的框内打上“✓”

**游戏画面**

## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

| 简写 | 类型 | 简写 | 类型 |
| --- | --- | --- | --- |
| ACT | 动作游戏 | PUZ | 益智游戏 |
| A·RPG | 动作角色扮演游戏 | RAC | 竞速游戏 |
| AVG | 文字冒险游戏 | RPG | 角色扮演游戏 |
| A·AVG | 动作冒险游戏 | RTS | 即时战略游戏 |
| ETC | 其他类游戏 | SLG | 模拟/战略游戏 |
| FPS | 第一人称视角射击游戏 | S·RPG | 战略角色扮演游戏 |
| FTG | 格斗游戏 | SPG | 体育游戏 |
| MUG | 音乐游戏 | STG | 射击游戏 |
| TPS | 第三人称视角射击游戏 | TAB | 桌面游戏 |

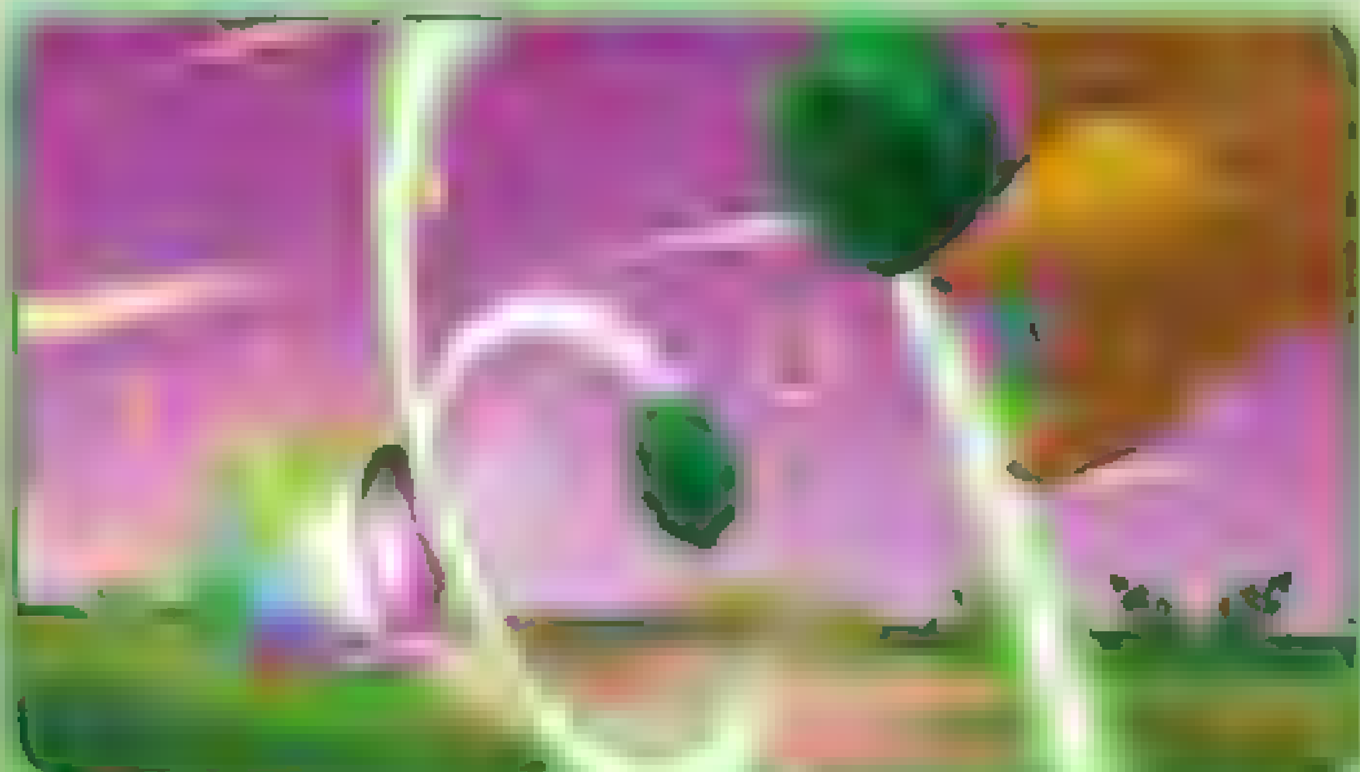
# 年鉴索引

## 星之卡比 三重华丽

推荐度 9

3DS

系列正统续作，不能变成毛线又无法分裂的卡比得干回老本行，吸入敌人并复制其能力来通关。新增了4种能力后，卡比可以复制的能力多达24种，每一种都有着独特的作用，没有绝对的强弱。游戏中还加入了名为“大爆炸卡比”的新形态，此形态下强化了普通卡比的吸力，无论是物品还是敌人，乃至关卡里的机关，甚至BOSS都可以一口吞入，十分痛快。剧情模式下的关卡难度并不高，但是要解开机关获得收集要素就需要玩家眼明手快了。

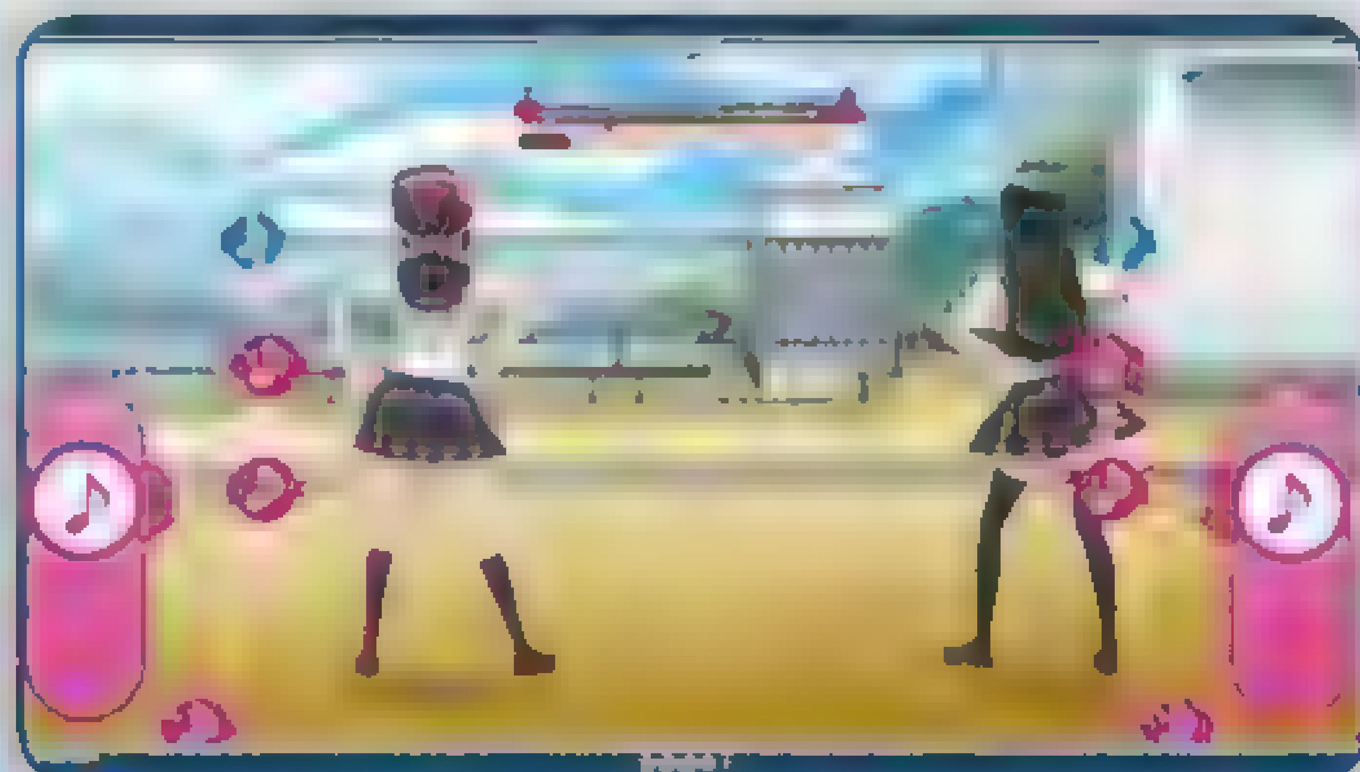


## 歌组575

推荐度 6

PSV

本作是利用了Vocaloid技术，借由两名女高中生之口，来演绎日本传统“五七五”形式的俳句和短歌的作品。本作将音乐游戏要素和解谜融为一体，游戏采用了下落式玩法，当音符落到左右两侧的虚拟按键旁时，短按或长按该键即可，红色音符对应触摸屏，蓝色音符则对应背触板。不过角色所吟唱的曲目的歌词是不完整的，在按键的间隙需要按顺序将出现的日文以先后顺序填进歌曲中，因此想要玩好本作，对日语水平有一定的要求。



## 龙珠Z Z之战

BATTLE OF Z

推荐度 7

PSV

PSV平台的首款《龙珠》作品，剧情从赛亚人篇至魔人布欧篇，并收录《神与神》等剧场版的人气角色。游戏的基本玩法为多人分组对战，每名角色都有两招得意技和一招必杀技，并可以利用卡片强化能力。同伴之间可以通过“流星连锁”等系统展开连携，蓄满元气槽后更能发动一击必杀的元气弹。在特定关卡中还需要挑战巨猿等超大型BOSS。除了联机协作外，网络模式还设有生存战、龙珠争夺战等四种对抗型玩法。



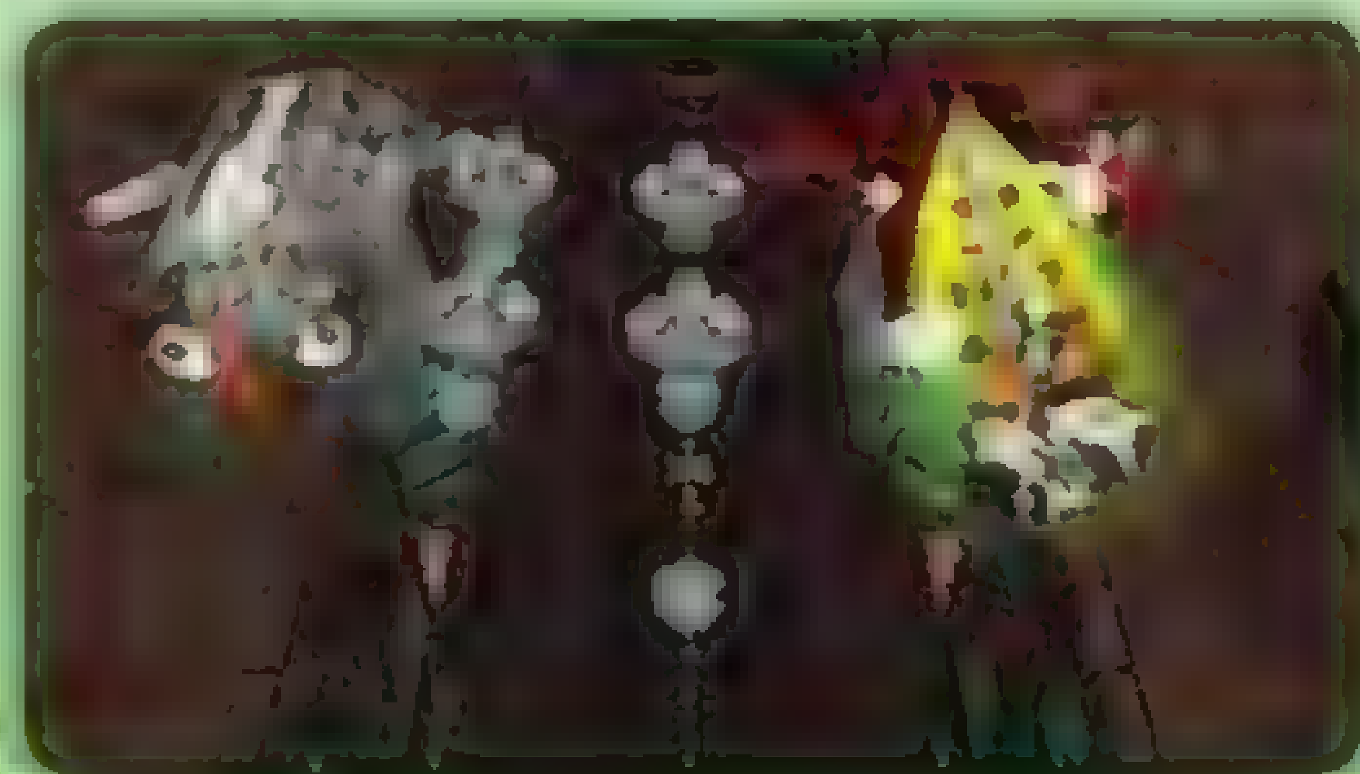
## 羽 重返伊甸之兽

Karous—The Beast Of Re:Eden

推荐度 7

3DS

本作是一款竖版射击游戏，可选择攻略路线、武器升级、利用邂逅通信交换图片等要素是其特色所在。不仅能自由更换座驾，战机还能装备种类丰富的子弹、剑、盾、炸弹和道具等实用武装，让游戏的玩法产生丰富的变化。游戏每个关卡都有对应的任务，玩家要根据任务条件以及关卡内的敌人种类来选择最合适的武装出战。本作中共有约100个任务，完成任务后可获得经验，可用于升级各项武装，卡关时可以升级武装后再来挑战。



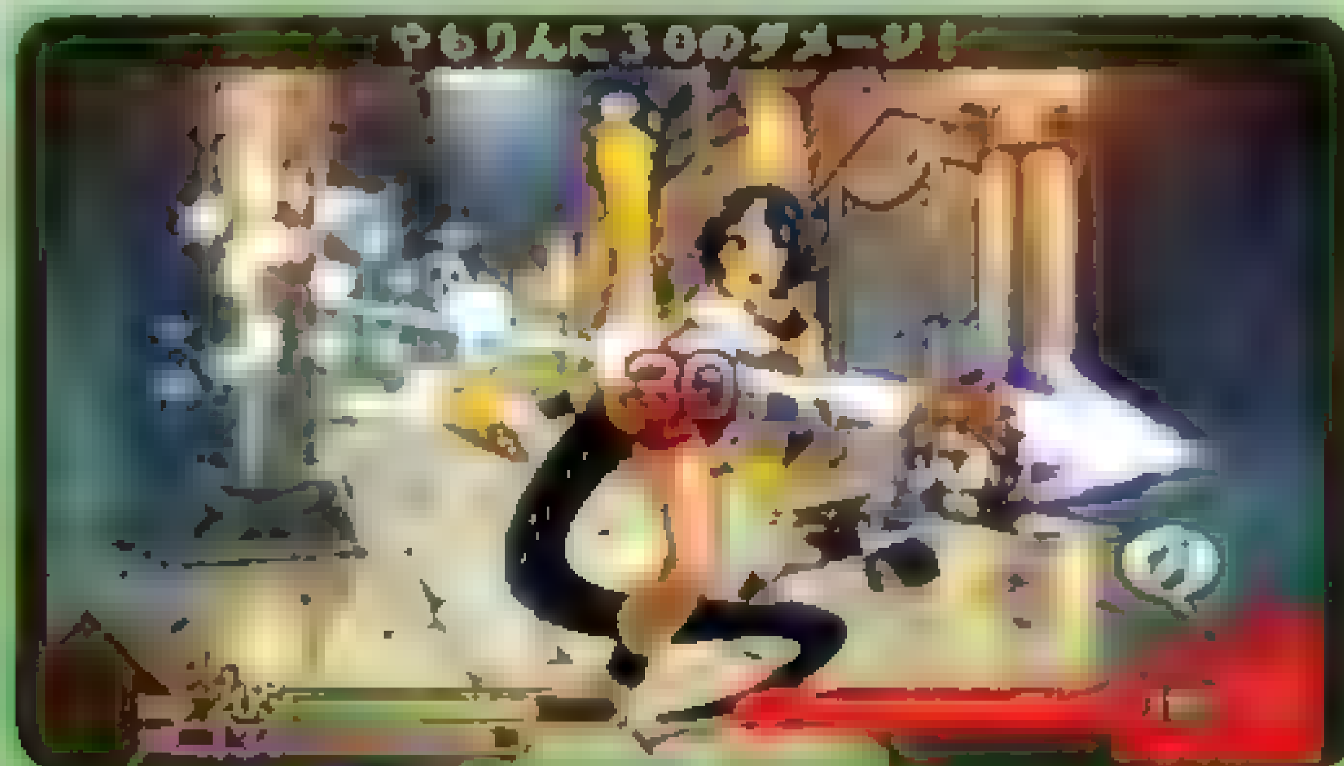
## 斗神都市

斗神都市

推荐度 7

3DS

本作的男主角拥有一种特殊能力，能将女生对自己的爱情和谢意等化作被称为“礼物”的感情能量，“礼物”还可以转化为男主角的技能。游戏中登场的所有女性角色都拥有“礼物”，而如何加强和这些角色的信任来获取“礼物”，这就要看各位玩家的手段了。此外，在迷宫中还可以捕捉女性魔物，将其化作卡片，卡片会随着在战斗中的使用而强化并升级。Lv Max的卡片会对主角进行考验，若是通过考验，就可以得到对应卡片的强力技能。



## 魔界战记4 回归

推荐度 8

PSV

本作是PS3版《魔界战记4》的强化移植作品，讲述的是地狱的吸血鬼因某个事件而反抗政府、掀起革命，对地狱进行改革的故事。在保留了原作的“巨大化”、“武器化”等系统的同时，也将系列作品中广受好评的系统重新导入到PSV版。新增的剧本和角色，则讲述了原作中没有讲述的故事，完善了原作剧情。此外，本作还完整收录了原作的8个DLC，包含了50个左右的追加内容，可谓物超所值。



## 新蔷薇少女 [illegible]

推荐度 6

PSV

改编自2013年7月播出的TV动画《新蔷薇少女》的作品。剧情由原作中主人公樱田纯在系列原点开始时收到“拧发条”或“不拧发条”的信件处始动，根据玩家的选择，会分别进入“拧”和“不拧”的两个截然不同的世界。在渡过截然不同的时间后，两个世界会因为蔷薇少女第七人偶“雪华绮晶”引发的事件而相互产生联系。初中生的纯和大学生的纯也有相互交流的机会。听取平行世界的自己的建议，是通关的捷径。



## [illegible]

推荐度 6

PSV

本作由开发《女王之刃》和《女王之门》两款作品的小组打造。十部动漫作品中原本无法相遇的女主角们，来到同一个世界化身为SD角色，在玩家的操控下展开一场场华丽的战斗。“能力破坏”系统能够对敌人的攻击、命中等属性造成伤害，降低敌人的能力，并造成敌人撤退。在破坏能力的过程中还能发动额外的“EX攻击”，让角色对敌人进行进一步追击。当然角色的攻击也是还原了原作中的一些经典桥段，值得一看。



3DS/PSV

推荐度 8

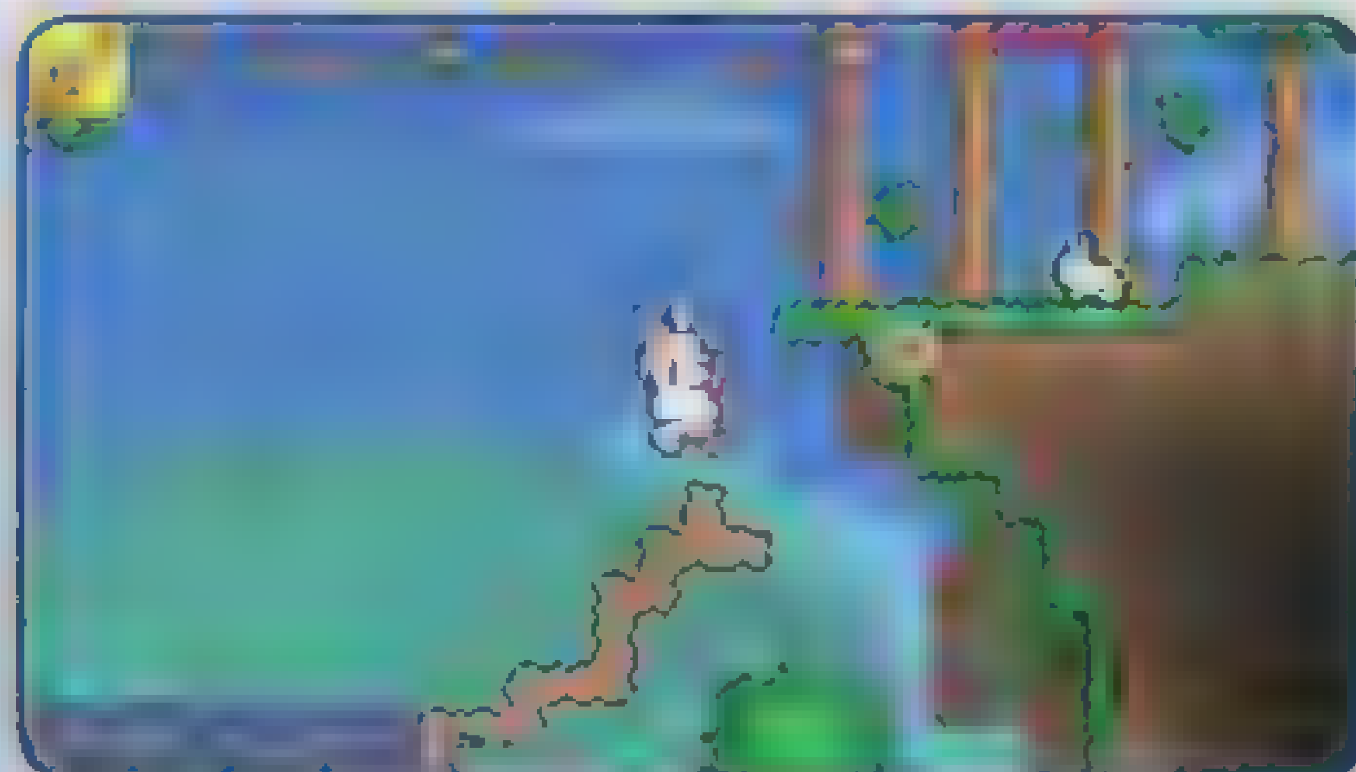
两大消除类方块游戏实现梦之竞演！本作的对战不止《噗哟噗哟》与《俄罗斯方块》各自的内斗，还有全新的《噗哟噗哟》对《俄罗斯方块》的特殊模式。规则上支持最多4人同时游戏，其中3DS版通过分享游戏还可以达成1卡4人同乐。游戏中内置录像回放功能，另外还可以观看其他玩家上传的精彩对战。而单人游戏还有AVG模式，除“《噗哟噗哟》系列”熟悉的角色登场外，还有《俄罗斯方块》侧的全新原创角色。



PSV

推荐度 8

本作原本是PC上一款大受欢迎的沙箱冒险游戏。玩家可以在游戏世界里挖掘洞窟、开辟道路，再运用挖掘到的素材打造装备和堡垒，用来在这个有众多凶恶魔物出没的世界里生存下去。PSV版发售时就已经收录了PC版1.2版本的内容，增加了用仙人掌做素材的仙人掌装备、艳丽的妖精之羽和华丽的彩色玻璃等道具，以及新的魔物等等。PSV版还可以用触摸屏进行两指拉伸、道具拖曳等直观操作，这也使得本作在众多版本中显得尤为方便。

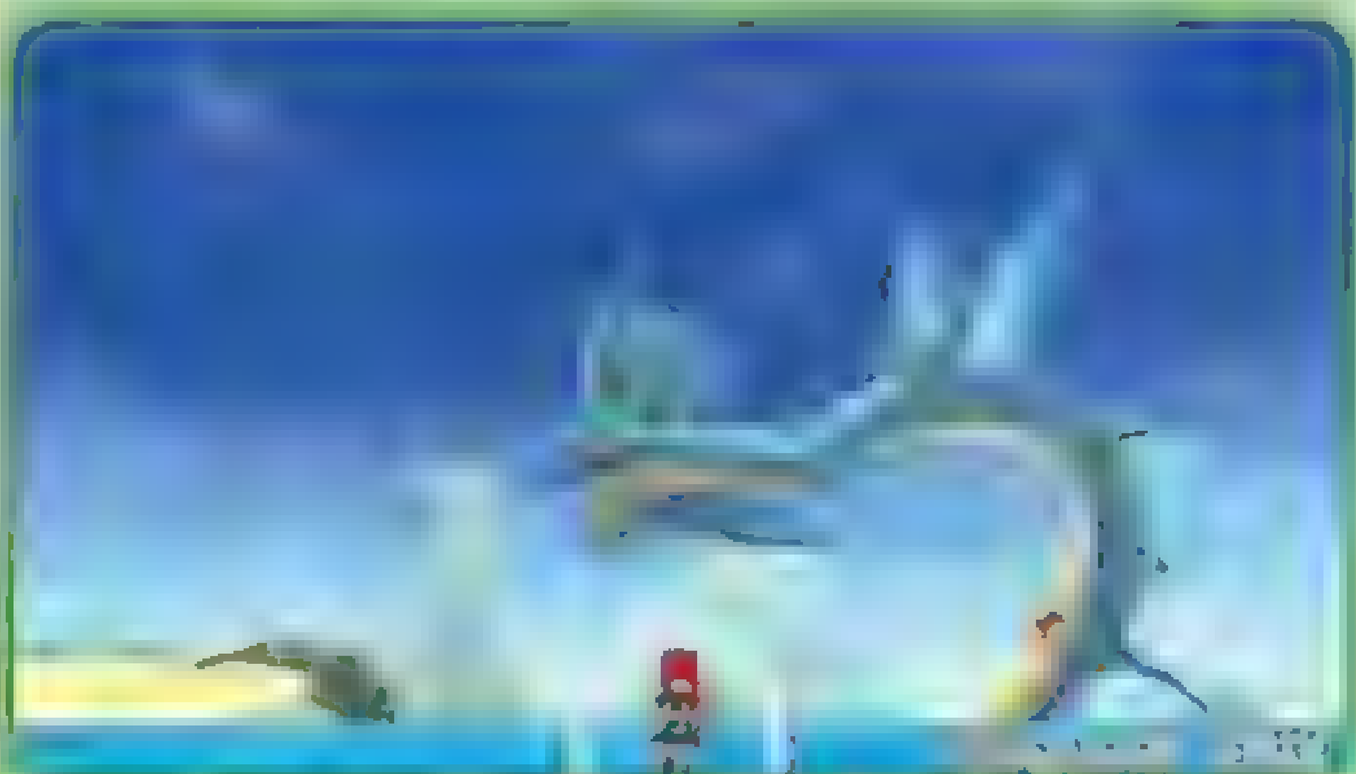


## 勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥

3DS

推荐度 9

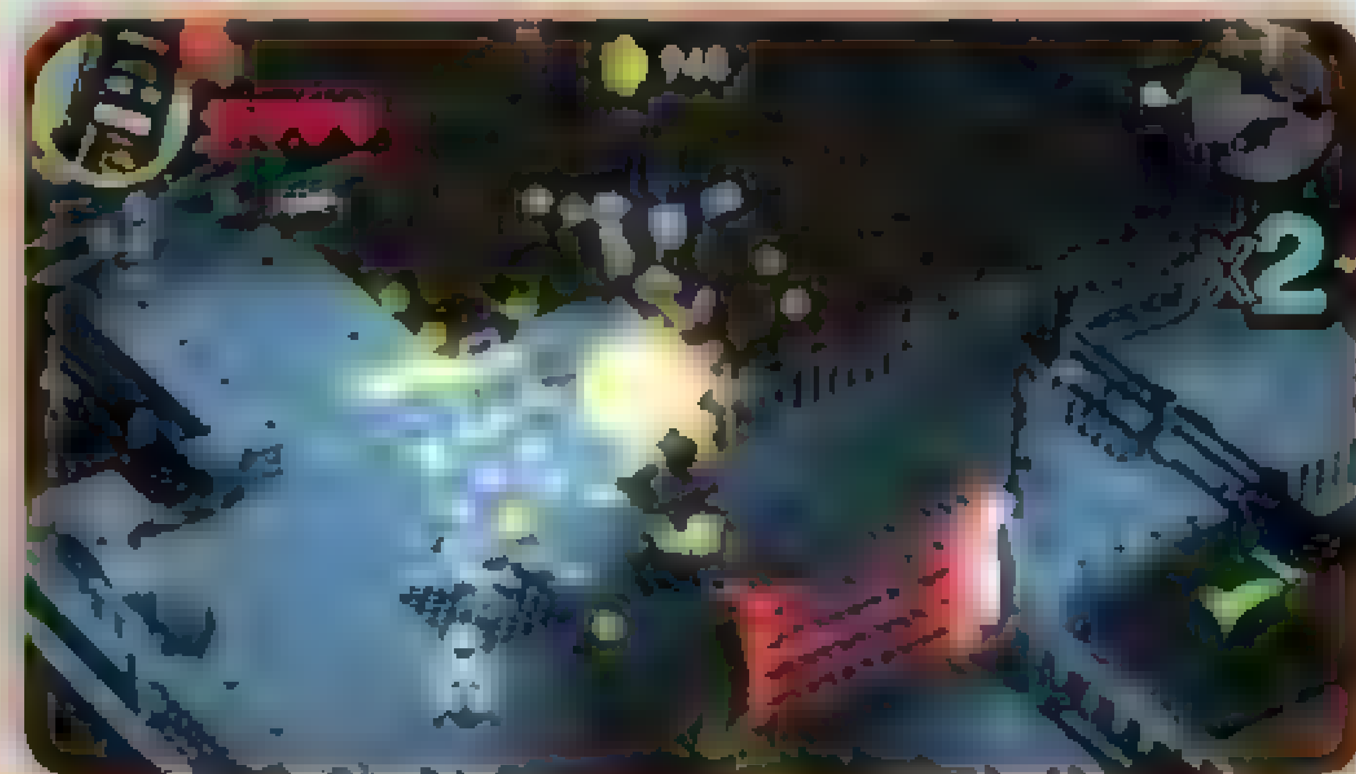
本作虽然是以GB平台的作品《勇者斗恶龙 怪物篇2》为蓝本而复刻的作品，但进行3D化重制并加入大量新内容后，基本可以视作一款全新的作品。游戏的主题依旧是收集和育成怪兽，本作收录了超过800只以上的怪兽，其中更是有4格容量的超G级怪兽，诸多新技能、新特性以及能替换特性的新生配合等全新系统的加入，让玩家的育成之路更加丰富多变。在本作中，玩家还可以自定义一只怪兽，并让其作为同伴开始最初的冒险。



3DS/PSV

推荐度 8

游戏是电影《乐高大电影》的改编作品，游戏的剧情和电影贴近，角色更全是电影中出现过的角色。玩家需要操纵游戏中的角色去解开种种谜题，以便让自己通过障碍到达终点，当然中途也少不了与反派敌人的战斗。游戏中可以用的角色多达90种，不同的角色有着不同的能力，这些能力对解谜有着重要的作用。由于游戏中的一切都由乐高积木组成，所以玩家还可以收集和使用各种各样的乐高式指令并建造出独特的建筑。

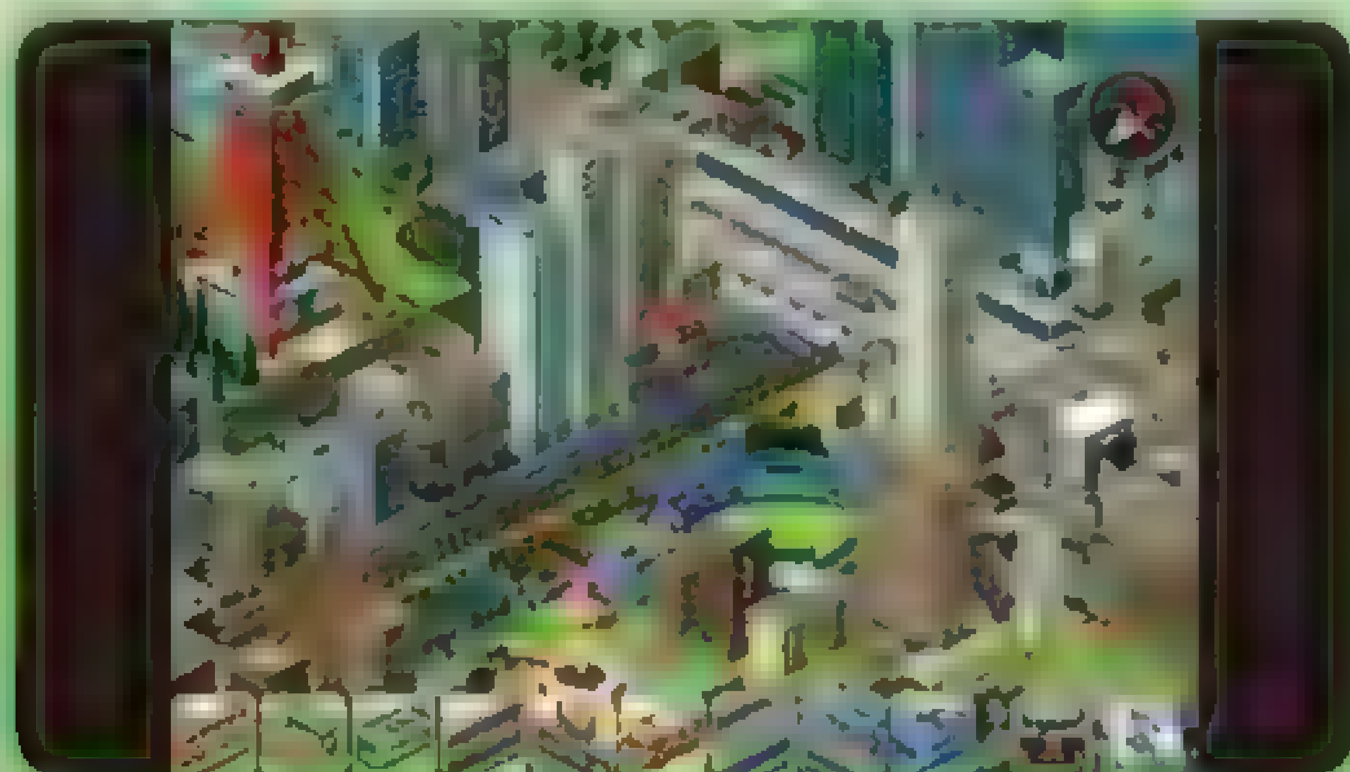


## A列车行进3D

推荐度 7

3DS

围绕铁路展开的模拟经营类游戏，玩家要扮演铁道公司的社长，铺设铁路并发展配套设施，令公司成长壮大。随着铁道的铺设，周边城市会更加繁华，吸引更多居民在此定居，进一步刺激城市交通的需求，令乘客数量上升，形成良性循环。系统上导入时代概念，让街道的风景随着时间的变迁而愈加现代化。本作追加大量新列车，玩家可自行编辑颜色、秘书和列车司机还会仔细教授玩家基本操作和游玩策略。

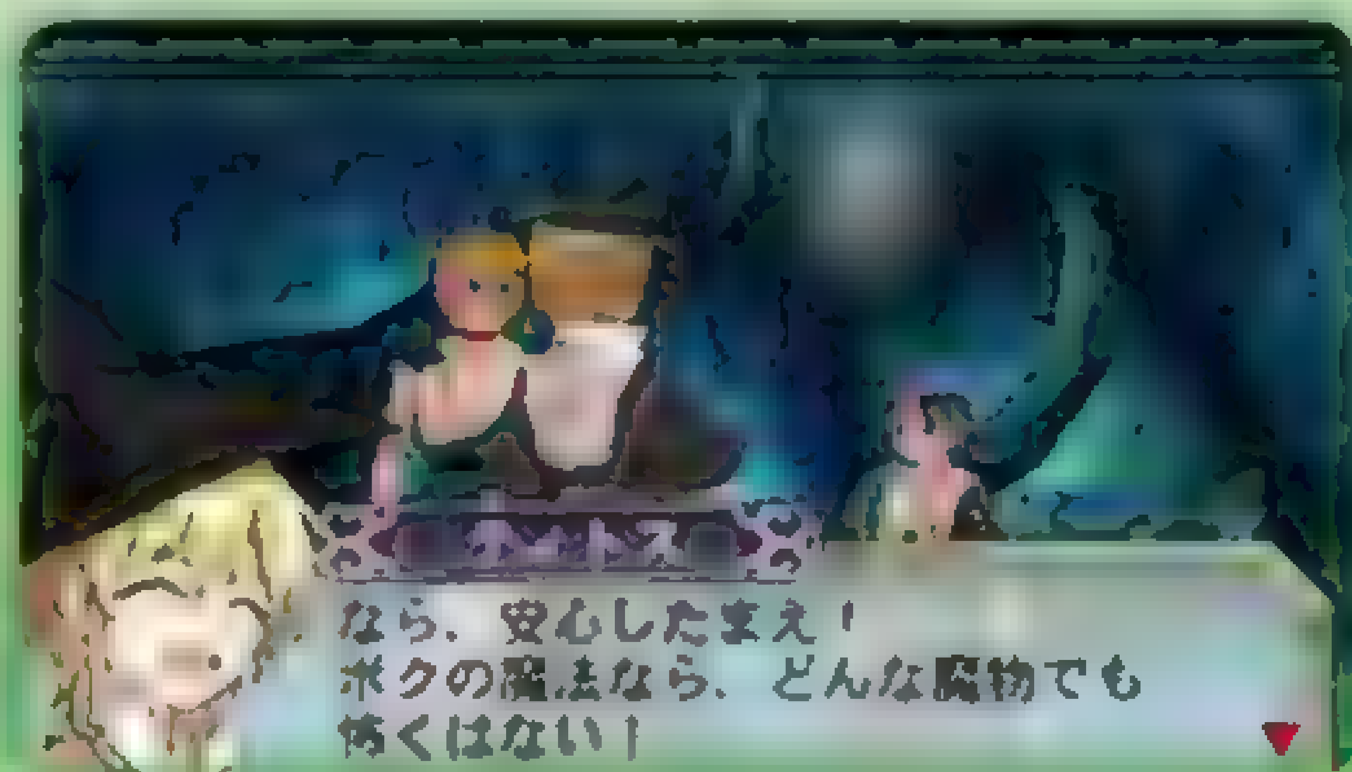


## 魔笛 新世界

推荐度 6

3DS

改编自人气动漫《魔笛》的3DS平台游戏第二作。剧情沿袭前作《初始的迷宫》，从前作中尚未触及的“辛德利亚篇”展开，一直进展至“马格诺修泰德篇”。高人气角色大量登场，玩家可以与新的同伴在新的舞台上展开冒险。攻略迷宫的小队人数上限增加至3人，2人连携进化为3人连携，连携中还可以发动“连携必杀技”。另外可以额外选择援护角色，为小队带来增益效果。动画的名场景或游戏原创对话均以3D场景再现。




## 黑子的篮球 迈向胜利的轨迹

推荐度 6

3DS

《黑子的篮球》改编游戏登陆3DS平台的第一作。玩家视角会跟随诚凛高校篮球社队员们被邀请至巨大的运动设施开幕式中。AVG部分是完全原创的剧情，可以体验队员们充满乐趣的日常对话，当然是全程语音。练习部分中玩家可以培养自己所选择的队员。比赛部分则需要消耗队伍点数或选手点数来安排战术和必杀技使用以战胜对手。除了诚凛高校以外，海常高校、秀德高校和桐皇学园也会出现。通关后还会开启隐藏路线。

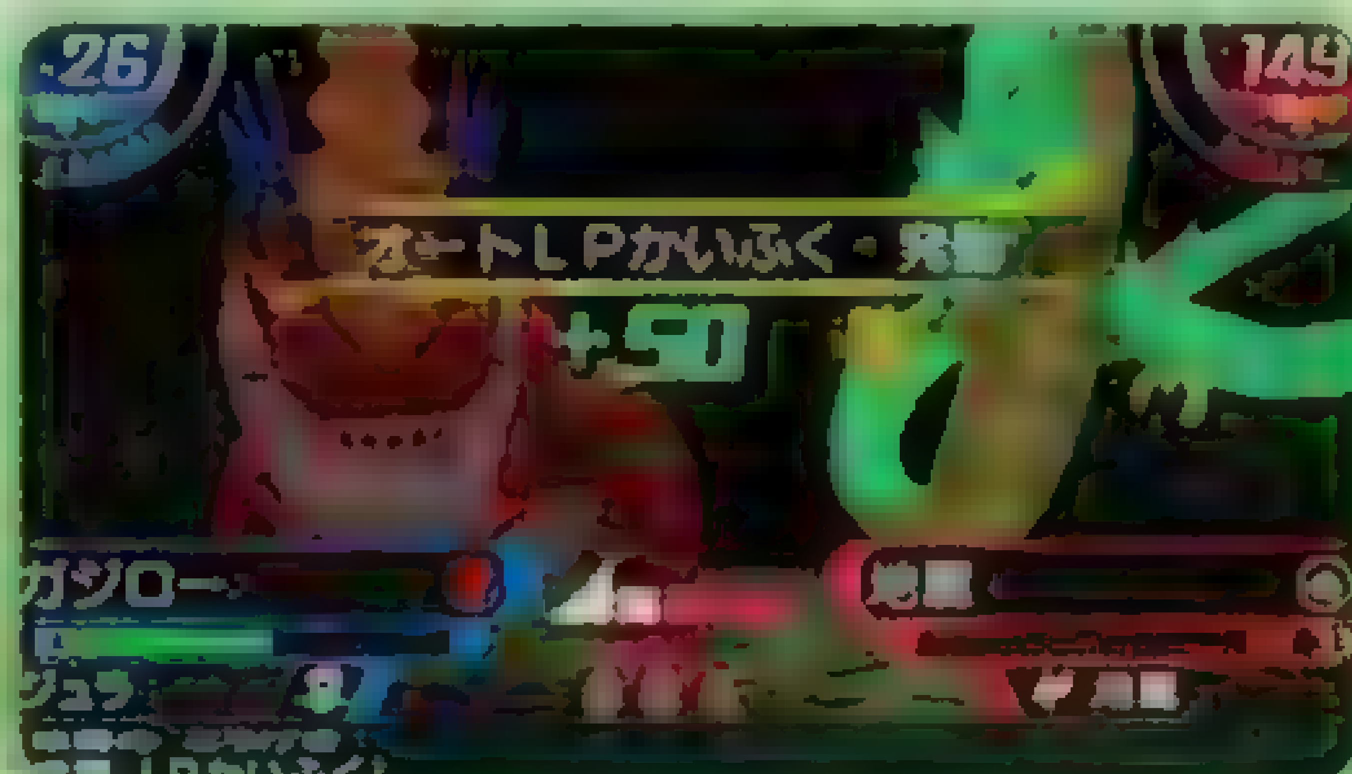



## 化石挖掘者 无限齿轮

推荐度 7

3DS

以探索化石，培养恐龙为主题的“《化石挖掘者》系列”从NDS移师到新的掌机平台。除了传统的触控操作模拟化石开采外，本作新增了“化石车”系统，玩家可以用不同的配件进行改装，而车辆的能力也直接影响到开拓场景、追逐恐龙、探索化石和辅助战斗等方方面面。根据化石的修复程度，恐龙最多可习得8种招式，不少招式都会对敌我的“姿势”产生影响，一旦把对方打入不利的姿势，就能令其防御力和速度大幅下降。



## 牧场物语 连结新天地

推荐度 7

3DS

作为“《牧场物语》系列”的正统续作，游戏延续了该系列惯有的种植作物、照顾家畜、与中意的NPC恋爱后组成家庭等经典要素，并增加了与世界各地的商人直接进行贸易的新模式。在该模式中玩家不仅可以直接出售自己产出的物品，还可以购入来自其他国家的特殊商品。随着剧情的推进，玩家甚至可以在广场上开设专属于自己的小店。而野生动物和动物园场景的加入，更使得本作成为系列史上动物种类最多的一部作品。




## 瓦尔哈拉骑士3 黄金版

推荐度 7

PSV

《瓦尔哈拉骑士3》的资料篇，游戏以不法之地监狱城为背景，玩家可构建自己的7人小队，在各式任务中与敌人展开大迫力的群战。战斗采用无缝切换，以动作游戏的方式进行。创建角色时有7个种族和20个职业供玩家选择，自由度极高，每个角色都有自己独特的性格，即便是同种族同职业的角色也会根据性格而产生行动风格上的差异。《黄金版》在原作基础上追加了新剧情并支持双人联机，战斗节奏进一步加快。

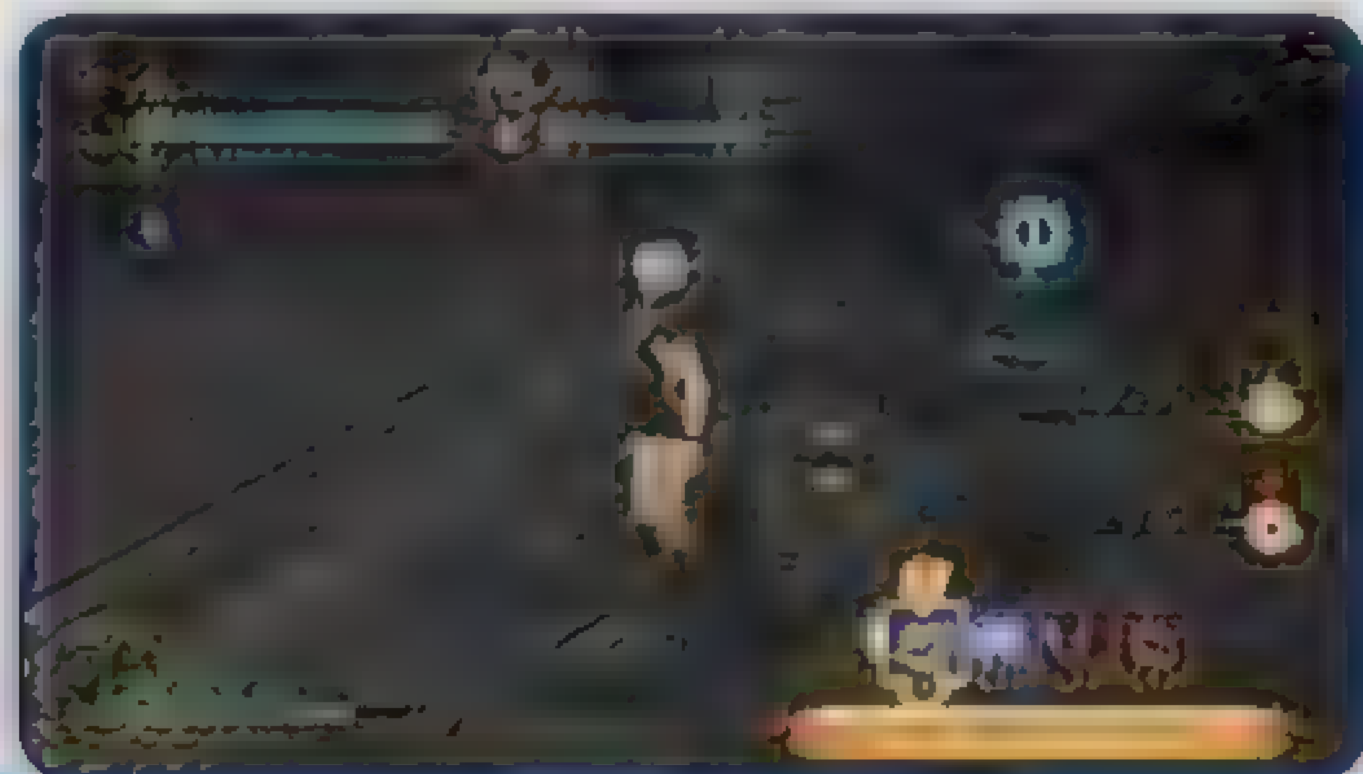


## 影牢 暗黑公主

推荐度 8

PSV

本作是“《影牢》系列”重生后来到PSV平台的第一作，手无缚鸡之力的女主人公要依靠陷阱的力量击败来犯的敌人。虽然动作要素十足，但游戏的精髓依然是在陷阱的排布和连锁上。而本作在系列基础上亦大幅强化了陷阱连锁的发动方式和数量。玩家可以利用战斗中获得的魔力点数来解放全新的陷阱和技能。有高杀伤力的陷阱，也有注重长时间拘束控制的陷阱。最新版本中关卡间可以更换陷阱和存档，方便玩家对症下药。



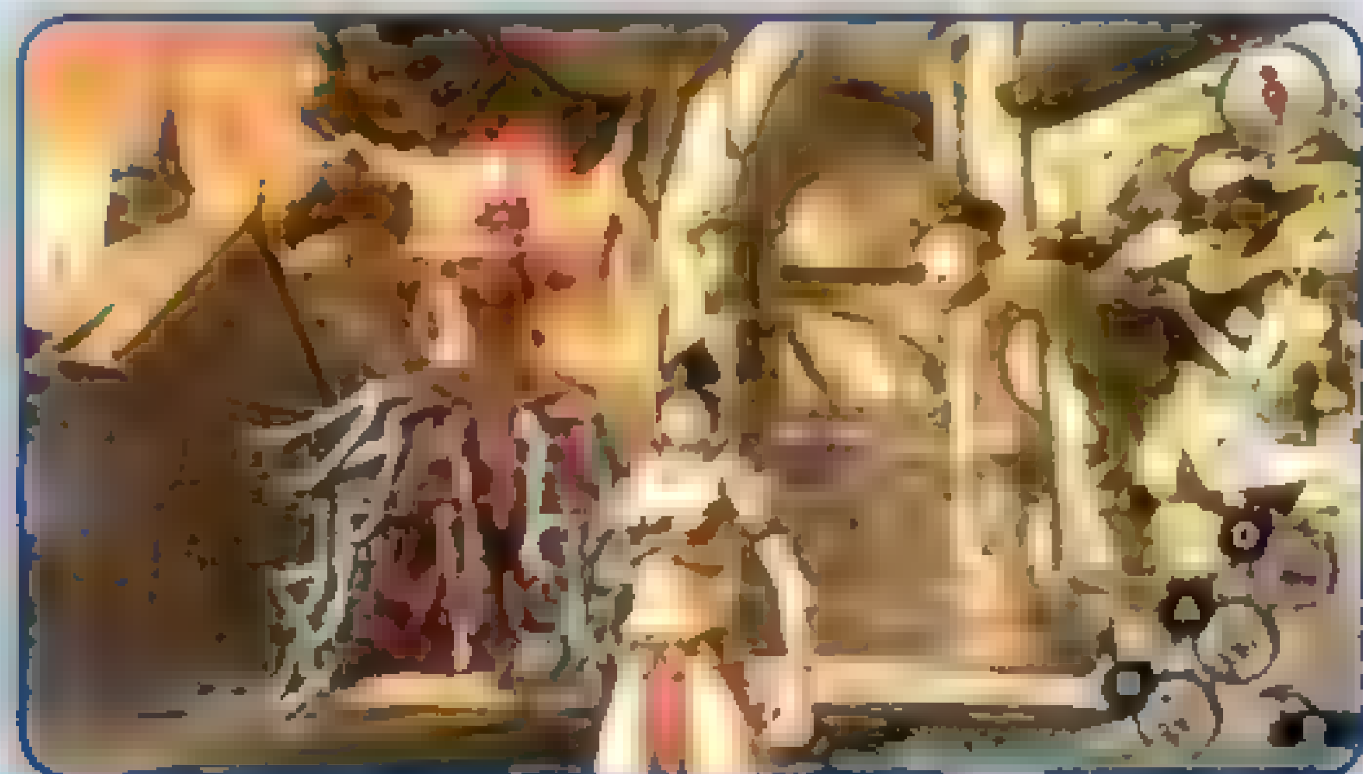
## 暗魂献祭Delta

SOUL SACRIFICE DELTA

推荐度 9

PSV

本作是《暗魂献祭》的资料篇性质续作，游戏在增加了新剧情、新魔物、新系统等诸多要素后重新与玩家们见面。玩家的所属势力有之前的两个变为了三个，新势力以格林命名，出现的新魔物也均取自《格林童话》里的同名角色。追加了心脏刻印、白纸页面、无限魔宫等需要花费很多时间来体验的新系统，供物方面也有了较大改变，原有的大部分供物在能力上有所更改，用以配合新增供物形成全新的战斗体系。



## 哆啦A梦 新 大雄的大魔境 贝可与五人之探险队

ドラえもん 新・のび太の大魔境～ペコと5人の探検隊～

推荐度 7

3DS

本作由同名《哆啦A梦》剧场版动画改编而成，故事以大雄遇到一只流浪狗贝可为开端，贝可原是一国的王子，由于被大臣篡位并放逐，才被迫流浪，为了帮助贝可，大雄一行人来到非洲内陆的丛林里展开了冒险。游戏故事模式以任务的形式推进，可控制的角色包括大雄、哆啦A梦、胖虎、小夫、静香和贝可，同时还可以使用哆啦A梦的各种神奇道具来解决挡路的敌人和陷阱，成功完成任务后可获得拼图的碎片，用来完成插画拼图。

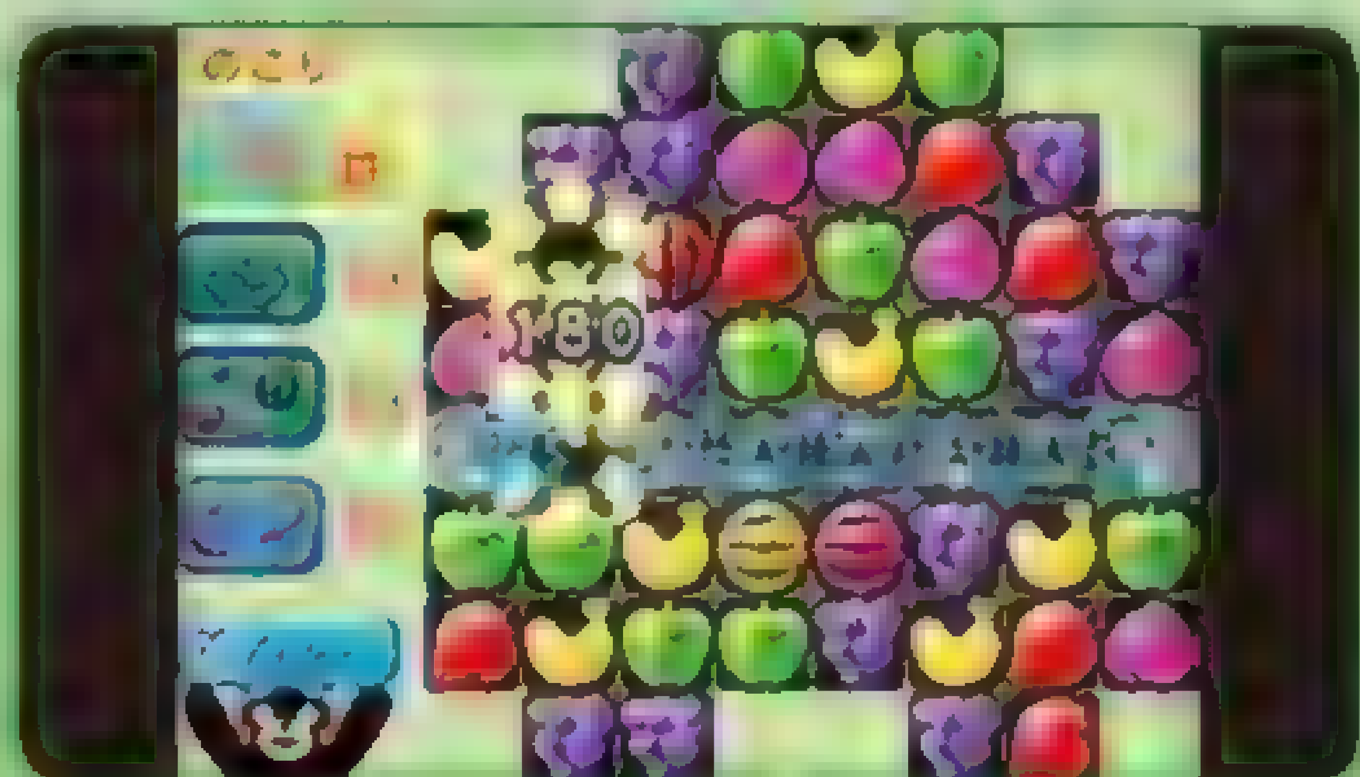


## 酷MA萌 爆裂方块 酷MA萌体操

推荐度 6

3DS

与熊本县的吉祥物酷MA萌一起环游日本吧！它与玩家的Mii形象将为大家带来欢笑。玩家的Mii形象会与酷MA萌一起从熊本县出发，巡游日本全国各地的祭典与名胜。每到一处都会有当地的任务课题出现，而玩家就要通过方块消除游戏来完成课题。只要在下屏将同种类的水果果冻3个相连就能消除，规则非常单纯但乐趣无穷。而且在消除过程中，得分越高，上屏的画面就越多姿多彩。玩家还可以在游戏中与酷MA萌一起合影哦。



## 超人终极棒球 卡片战斗

推荐度 5

3DS

《终极棒球》诞生于FC时代，是“《终极体育》系列”的第一作。这个系列的表现手法都以夸张和火爆而闻名，如投球时不但能投出各种魔球，甚至还能投出导弹，或是用火箭炮来投球，而打击一方也毫不逊色，可以使用分身、流星等五花八门的打法，有些打法甚至还能令球在落地时产生爆炸。游戏搭载了编辑模式，玩家可以对球员的能力进行调整、或是对队旗进行设计，另外还收录了难得令人发指的任务模式。



## 耀西新岛

Yoshi's New Island

推荐度 8

3DS

系列首次登陆3DS的久违新作，共由六大关构成，每关均有外貌鲜明的地貌和精心设计的机关。玩家在操作耀西保护婴儿马里奥到达终点的过程中，还要沿途收集星星、红币和鲜花这三种不同的宝物，富有挑战性和探索性。耀西依旧拥有跳跃、吸入敌人、变蛋等能力，利用3DS特有的陀螺仪功能还可在彩色传送门内完成迷你游戏。本作关卡设计颇具难度，但对不擅长ACT的玩家非常友好，反复死亡后可获得方便快速过关的辅助道具。



## JUMP全明星 胜利之战

推荐度 8

PSV

本作是《周刊少年JUMP》发行45周年纪念作品。有单人游戏的J冒险、胜利之路，以及多人同乐的自由战斗。J冒险模式下玩家可以任选四个篇章之一开始游戏，沿剧情收集同伴拯救世界。胜利之路模式要在战斗中完成关卡给出的任务课题以获取高评价。通过商店模式可以对角色进行强化，让攻关更加轻松。自由战斗则注重单纯的乱斗乐趣，以2对2的组队战为基本规则，先击破对手3次即可获胜。高还原的角色战斗令人热血沸腾。



## 超次元游戏 海王星 重生2 姐妹世代

超次次元ゲイム ネプテューヌRe;Birth2 SISTERS GENERATION

推荐度 6

PSV

本作是系列作品《mk2》在掌机上的复刻作品。核心的战斗系统并没有完全沿袭原作，而是继承了同为复刻版的《重生1》，能够影响迷宫的仕样书系统也同样保留下来。大量新增的厂商代表，原有的四名女主改为可操作角色，迷宫中放置一段时间队长会说话等举措让“角色”这一系列卖点在本作中更增光芒。PSV版的结局增加至9个，同时还有新增的支线事件。无论是新老玩家，都可以趁这个机会接触这个系列。



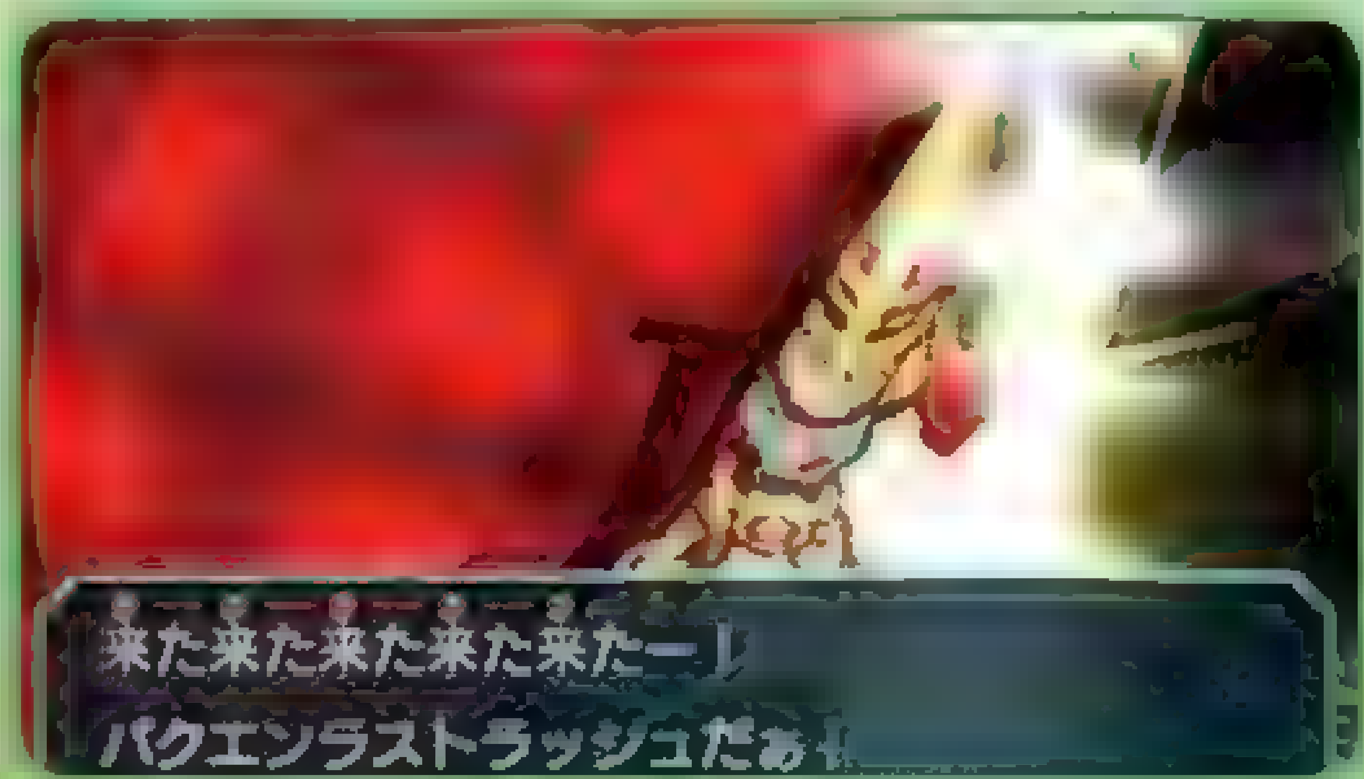
## 英雄银行

SEGA 2014年3月20日

推荐度 5

3DS

本作的最大卖点就是其独特的战斗系统，关键词是变身、摔角和金钱！敌我双方都会穿上名叫英雄装的全身装甲，在狭小的擂台内进行战斗。玩家的攻击、防御、闪避等行动都会消耗金钱，而金钱只能在场内收集。用华丽的招式击中对手、硬扛下对手的攻击或者站上角柱炒热气氛，都可以增加场内的金钱数量，从而使出高威力的必杀技。对英雄装的收集也是游戏的一大乐趣，战斗胜利后有一定几率获得敌人所穿着的英雄装的部件，集齐部件及设计图就可以亲自动手打造英雄装。




## 战国无双4

战国无双4

推荐度 9

PSV

系列十周年之际推出的正统续作，包含《编年史2》的新增角色在内，可操作角色多达55人。游戏吸取了《编年史》的优秀元素，采用双人切换机制保持战斗的紧凑感，而新增的“神速动作”、“无双极意”系统也令战斗的爽快感大幅提升。无双演武首次采用“势力篇”的形式，流浪演武则强调用自创角色与无双武将们展开交流，富含大量有趣的对话事件。秘藏武器更设置了传统和简易两种拿法，照顾到不同层面的玩家。



推荐度 7

PSP/PSV

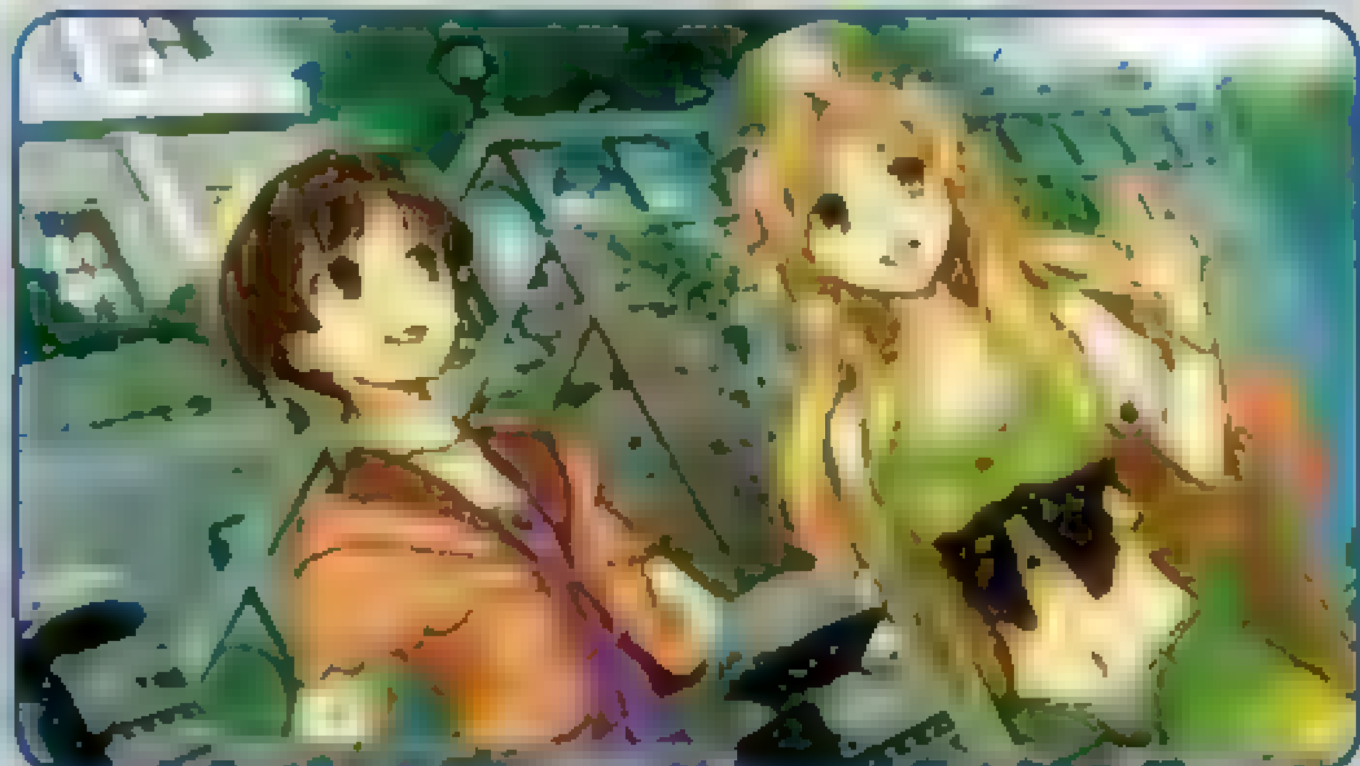
Konami招牌棒球游戏“《职业野球魂》系列”在更新了新赛季的球员资料后推出了2014年版本。这次的经营模式中玩家不仅要作为球队经理管理整个球队，甚至连球场以及球场周边也需要自己规划，玩家可以在周边建设各种对球队收益有利的设施，以增加客流量来提高收益。联赛模式则增加了外国人选手的候补名单和引退选手能转职为监督和教练的新要素，还有各种包括选手交易和海外移籍等令球季更加热闹的新事件。



推荐度 7

PSV

本作是2012年发售的PS3游戏《爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士》的加强移植版。游戏保留了原版的主要内容，并收录了全部DLC，追加的新服饰也增添了玩家给角色换装的乐趣。新增的相册任务系统则需要玩家在游戏中完成特定要求后才能解锁相册拼图，其中也不乏一些比较苛刻的解锁条件。而增设的奖杯除了要求玩家在困难模式下通关外，还需要将相册的拼图全部解锁。因此相较原作，本作的白金难度也得到了大幅提升。



推荐度 9

PSV

本作是PSV平台“《初音》系列”音游作品第二弹。游戏的玩法没有大的变化，依旧通过按键的形式来完成歌曲，仅增加了一个需要双手同时划动触屏的“大星星”符号。曲目方面，本作除了收录大量新曲，不少人气老歌也一并收录其中，让新老粉丝都能在本作中找到自己喜爱的歌曲。难度方面有所加强，即便是以前出现的老歌也大多重制了谱面，提高难度的同时也让玩家体验到新鲜感，高难度的歌曲更需要苦练才能通过。

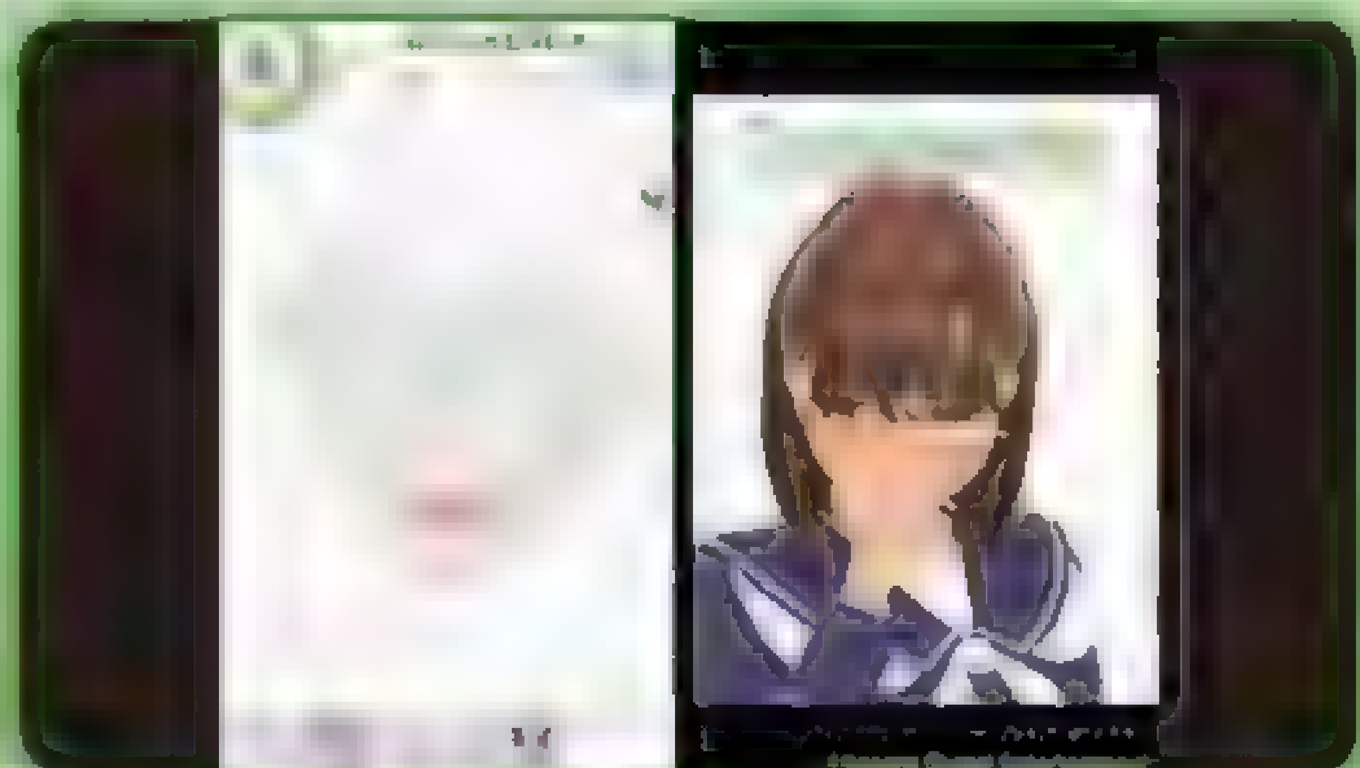


## 新·深爱+

推荐度 9

3DS

大家熟悉的国民女友再次与玩家们见面，玩家要在游戏中体验与心仪女生相识、相知、相恋、相伴的全过程。在吸取了前作的教训后，本作杜绝了恶性BUG并优化了系统，游戏运行速度得到了保障。操作方式则改成了NDS时代的竖屏，并且《深爱+》里的旅行要素重新回归，玩家可体验到与女友一起出游、同床共枕的兴奋与羞涩。除了原本就有的热海之外，新作还增加了鬼怒川·日光和箱根的旅行剧情，带玩家领略不同风格的人文风情。



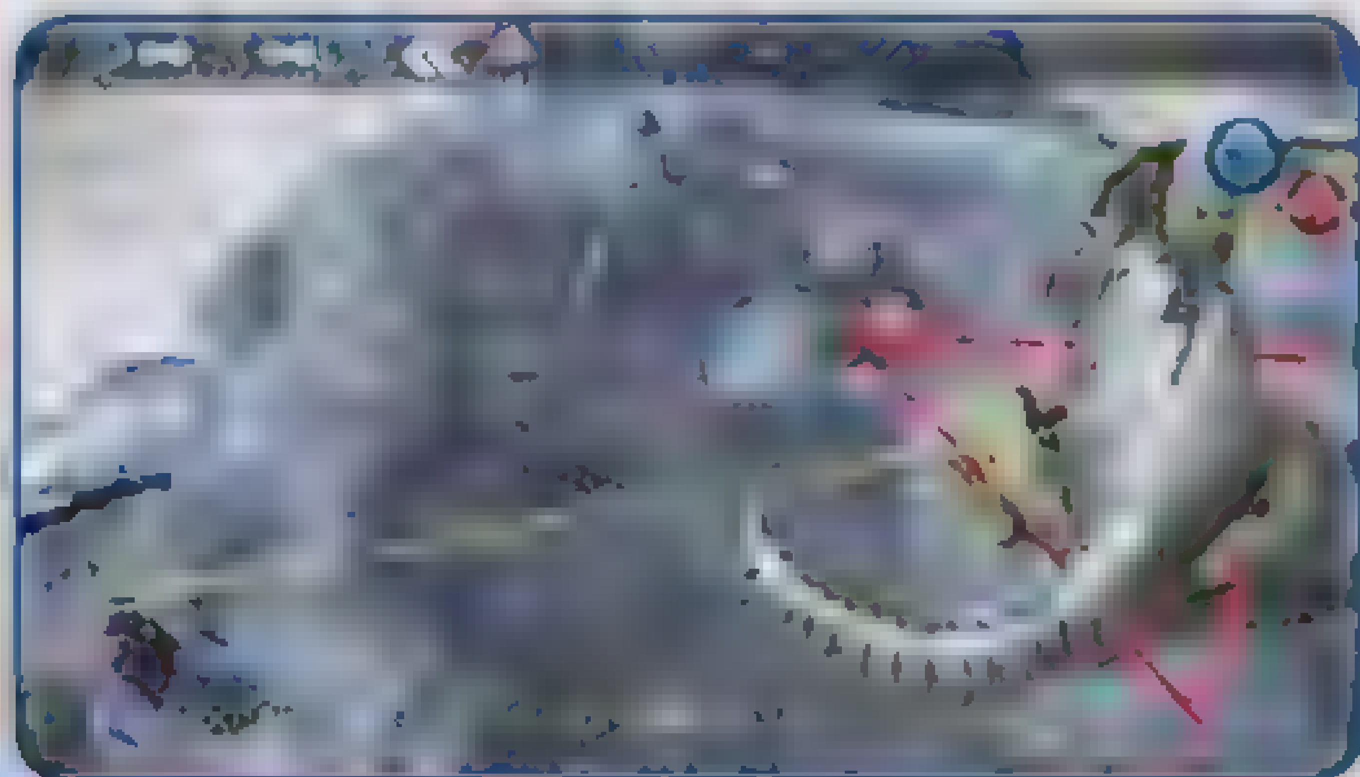
## 自然法则

NATURAL DOCTRINE

推荐度 7

PSV

本作采用正统的奇幻世界观，融入特色的地形和连携要素，是一款极为核心向的战棋游戏。世界上生活着人类、龙组、蜥蜴人等众多种族，为了抵挡其他种族的威胁，人类被迫以剑和魔法展开抗争。游戏中只要阵亡任何一名角色即会Game Over，而敌方的连携行动有着秒杀我方的能力，玩家需要合理卡位，在安全的地形上尽可能多地发动连携，完封敌人的出手，达到完美过关。网络联机可进行对战和协力，收集多种怪物卡片。



## 乐高 霍比特人

推荐度 8

3DS/PSV

游戏集合了电影《霍比特人》第一部和第二部的剧情，将电影里的一切全部用乐高积木打造。游戏的剧情完全按照电影的流程推进而且有全程语音，再加上“《乐高》系列”游戏独有的“乐高式幽默”，能让看过电影的玩家在乐高的世界再度感受到原汁原味的剧情。游戏中需要使用不同的角色来解开不同的谜题过关，能够使用的角色数量也非常多，到后期需要通过购买来解锁，甚至还有《指环王》的角色乱入。



## 第2次超级机器人大战Z 时狱篇

第2次スーパーロボット大戦Z 時獄篇

推荐度 9

PSV

集系列大成的“《超级机器人大战Z》系列”完结篇，分为上下两部，《时狱篇》为上部，下部《天狱篇》也预计在今年4月发售。《时狱篇》的参战作品主要继承自《第2次机战Z》，并加入了《机动战士高达UC》和《全金属狂潮》等新血，而剧情也多是围绕新参战作品展开。进化点方面，除了画面高清华、战斗动画比以往更加绚丽外，游戏的系统也有不少改动，追加了双机小队以及战术连携两个新要素，使战略性得到了加强。



## 蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スター

推荐度 5

3DS

本作中小新的主要任务是使用神奇的场记板来重新拍摄《蜡笔小新》21部剧场版中的经典场景，拯救电影世界于水深火热之中。每通关一种迷你游戏就可以完成一幕场景的拍摄，完成特定的拍摄任务后小新还可获得导演感谢卡，装备这些卡片后就可以在场景中使用特殊技能了。为了解锁更多的摄影棚，小新还要为春日部的NPC们解决各种各样的烦恼委托，而在场景里打开魔人壶还可以收集到剧场版中出现的诸多经典道具。



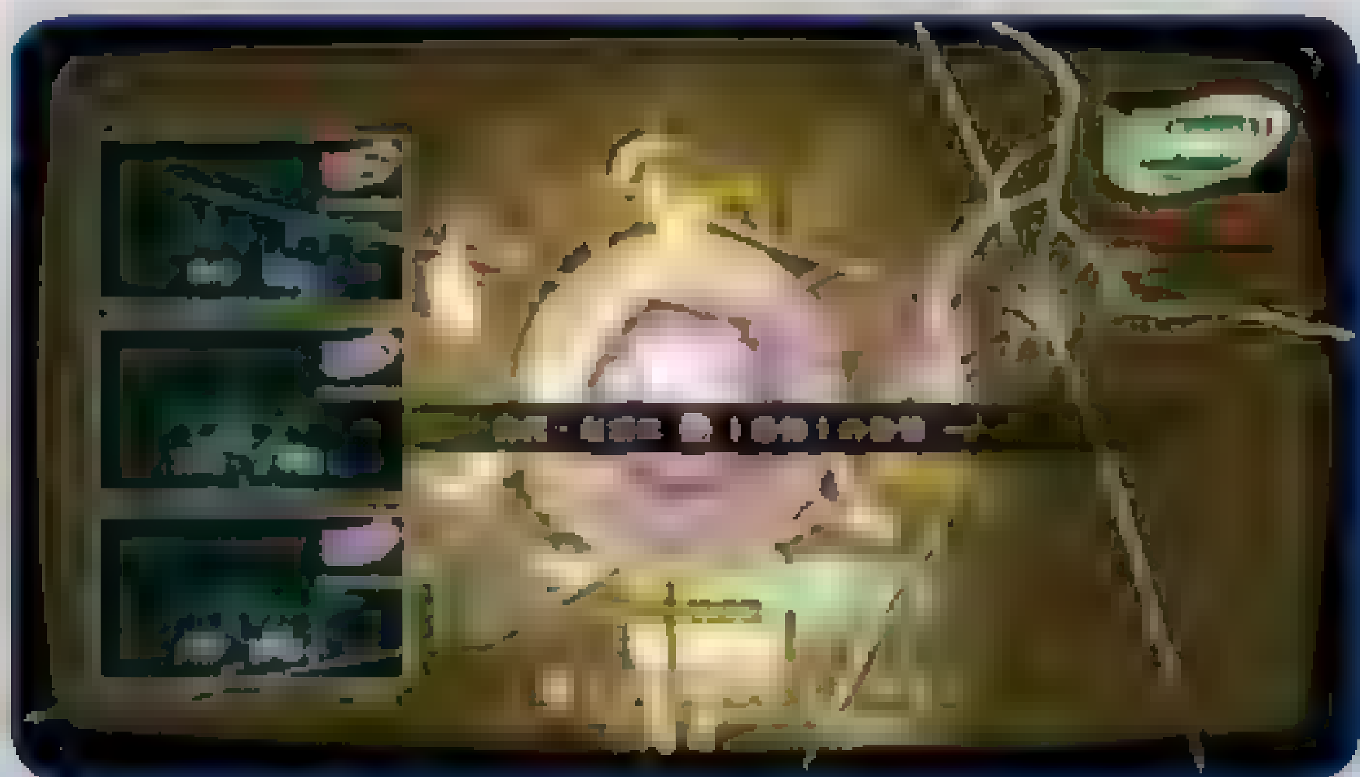
## 魔都红色幽击队

魔都红色幽击队

推荐度 7

PSV

“《东京魔人学园传奇》系列”的最新作，讲述了在东京击退恶灵的组织“夕隙社”的故事。游戏尝试了许多新的要素，比如预测敌人行动并输入指令、之后敌我双方同时行动的“行动预测系统”，在感情入力系统的基础上加入了动作要素的“五感入力系统”，给静态的图片及立绘赋予魅力和生气的“GHOST技术”等等。游戏中存在着各具魅力的同伴，而且有着各自的结局剧情，玩家的选择会左右同伴的加入及结局走向。

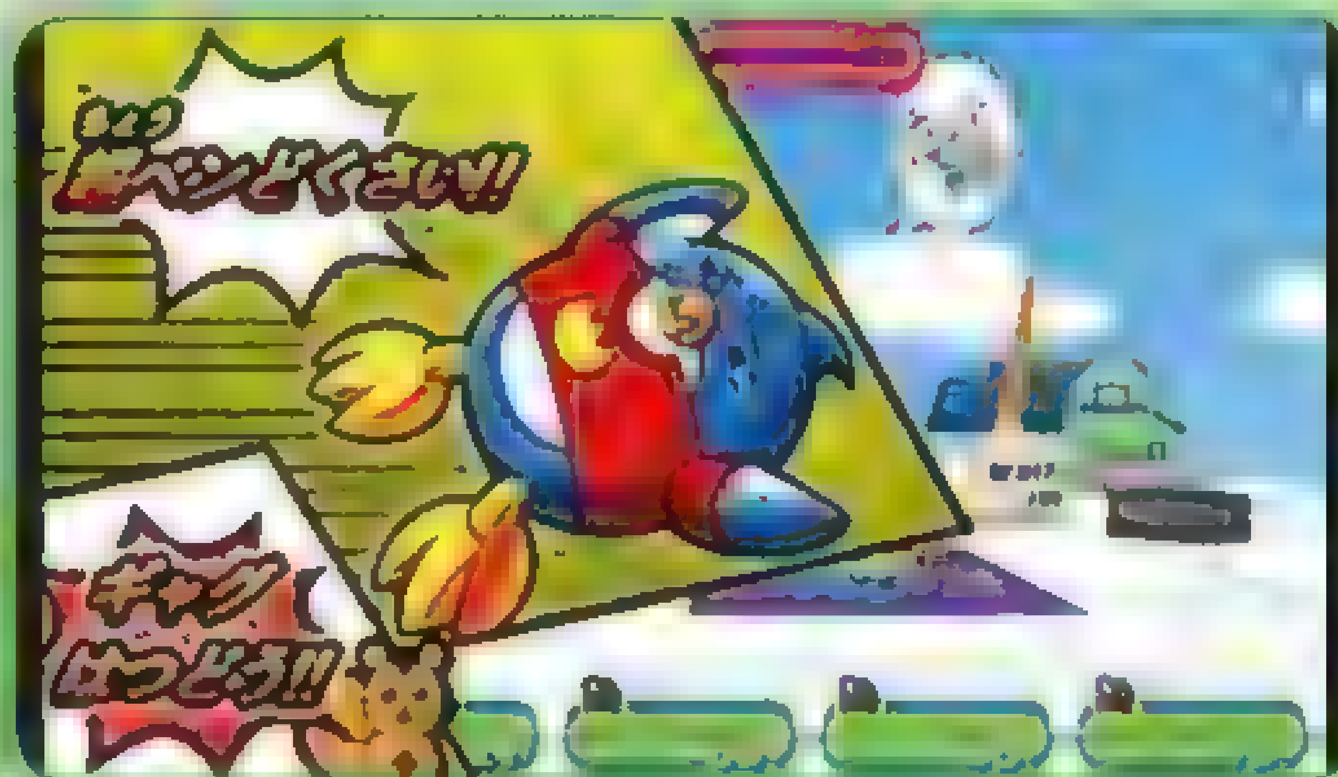


## 企鹅的问题+爆胜 轮盘大战

推荐度 3

3DS

根据经典搞笑漫画《企鹅的问题》所改编的游戏系列最新作，主人公木下贝克汉姆将挑战桌面类卡片游戏。玩家需要按照大富翁的形式转轮盘前进，同时用构建的卡组来击败中途遇上的门卫和强敌。游戏的地图会随着玩家的进度而逐渐提高难度，通关后还会出现供玩家连续进行挑战的关卡“不思议马桶”，其层数在100层以上。游戏里的卡片可以进行融合来提升卡片的基础能力和必杀技的等级，还可以将不同卡片上的必杀技进行移植。



## 名侦探柯南 幻影狂诗曲

推荐度 7

3DS

掌机上的“《名侦探柯南》系列”最新作，以前作开创的时间轴系统为最大特征，加入东西高中生名侦探的直接对决作为卖点。而怪盗基德和初次来到游戏平台的高人气角色世良真纯也会登场。受到邀请参加推理活动的柯南一行人，其使用的手机应用系统忽然被入侵，并被迫参与凶手准备的推理游戏。本作的推理指令战斗能让玩家与各个角色进行直接对决。每完成一个章节后，系统还会根据玩家的表现给予侦探等级评价。

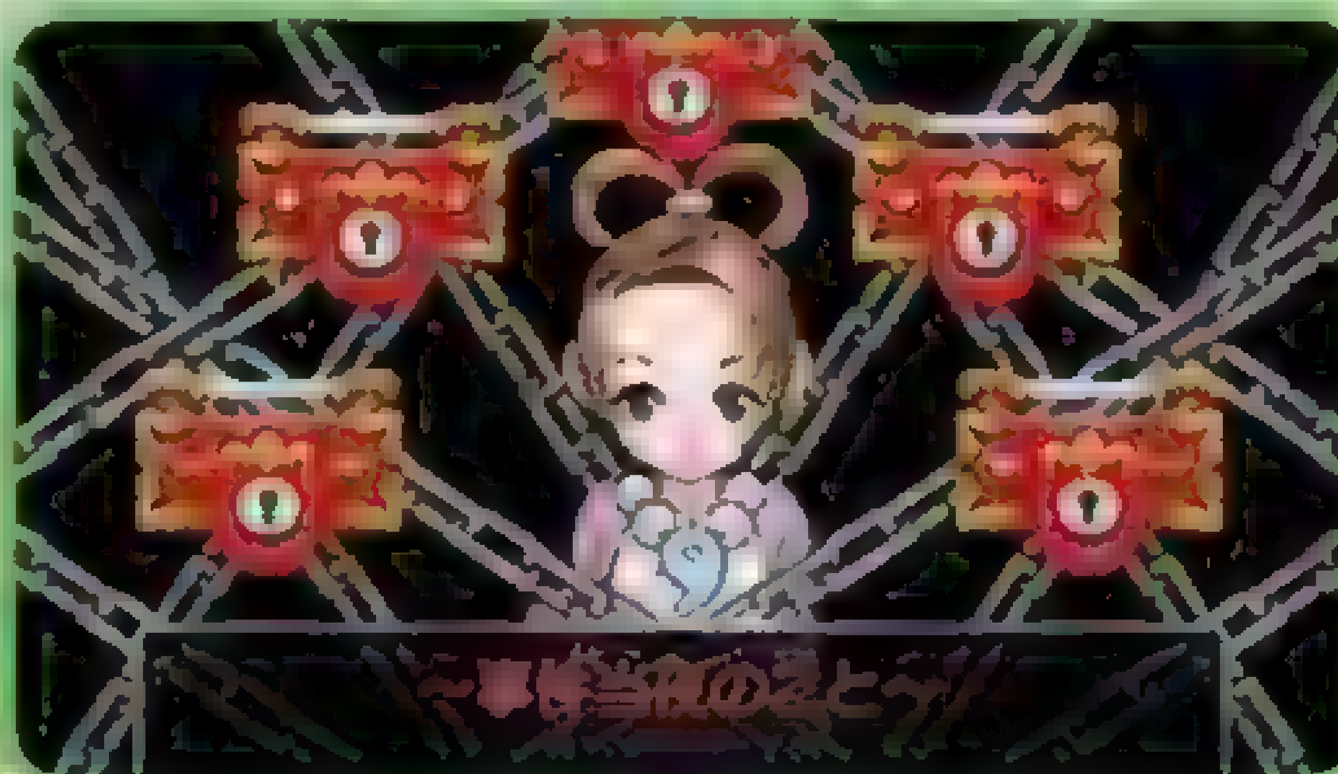



## 逆转裁判123 成步堂精选集

推荐度 7

3DS

“《逆转裁判》系列”的原点，成步堂龙一的故事在此复苏。登场角色个性丰富，玩家能体验到激烈的法庭辩论战斗。事件发生后要搜查案发现场，寻找在法庭上使用的证物情报。遇到隐瞒着秘密的证人时，利用“心锁”系统解开他的心理防线，得到关键的情报。在法庭上要与证人和检察官展开辩论，证人有时证言会出错，有时甚至会撒谎，这就需要玩家指摘出证言中的矛盾之处，一步步抽丝剥茧地推理出事件的真相。



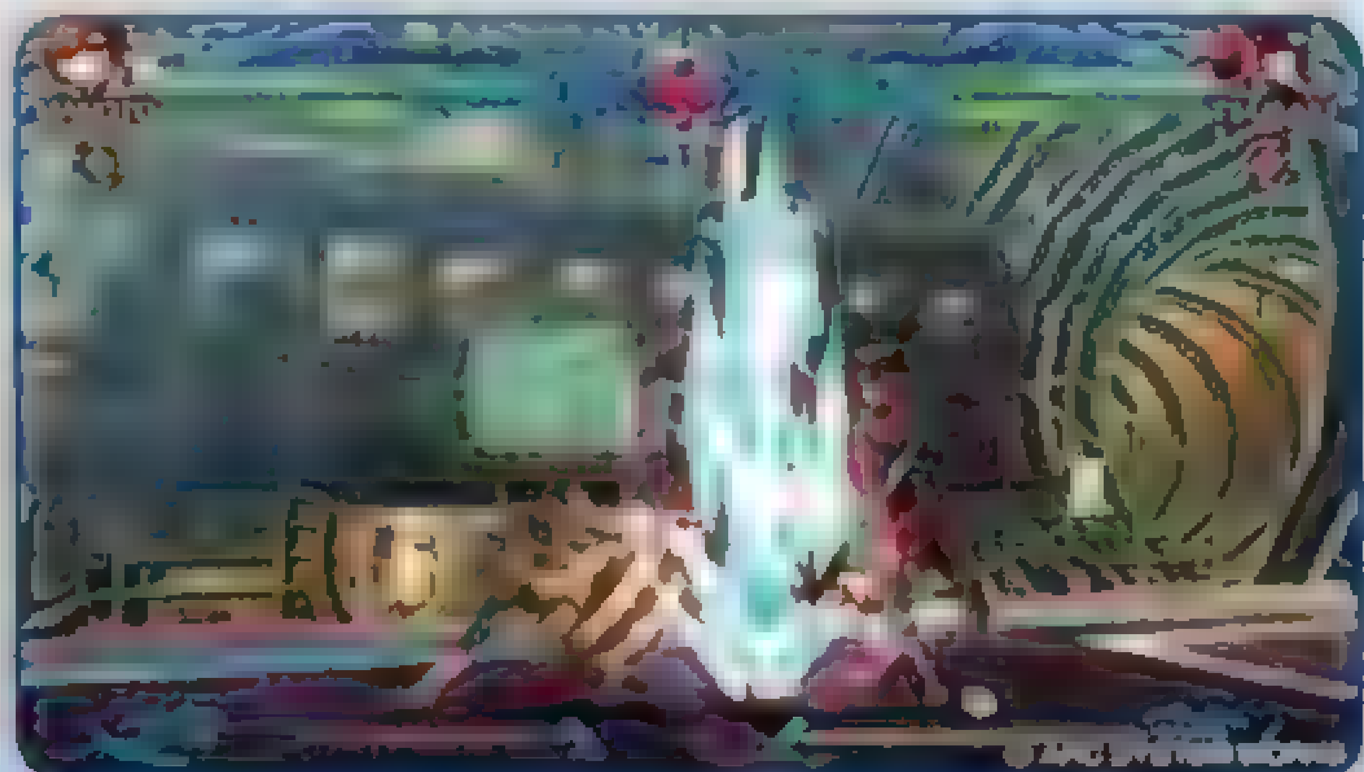
## 苍翼默示录 刻之幻影

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

推荐度 8

PSV

本作对应“《苍翼默示录》系列”最新作的街机Ver1.10版本，在同平台前作《连续变换 扩张版》的基础上加入了巴雷特、天音、阿兹莱尔、十六夜、神乐、照美和九重等七名全新角色。故事模式容量大幅提升，挑战模式连段内容更接近实战内容。网络对战得到优化，自由对战规则下允许8人同房间进行乱斗。还有深渊模式、BOSS挑战模式和剧情回顾总集篇等等新鲜内容。另外本作可以继承PS3版的下载DLC（仅限同服务器）。

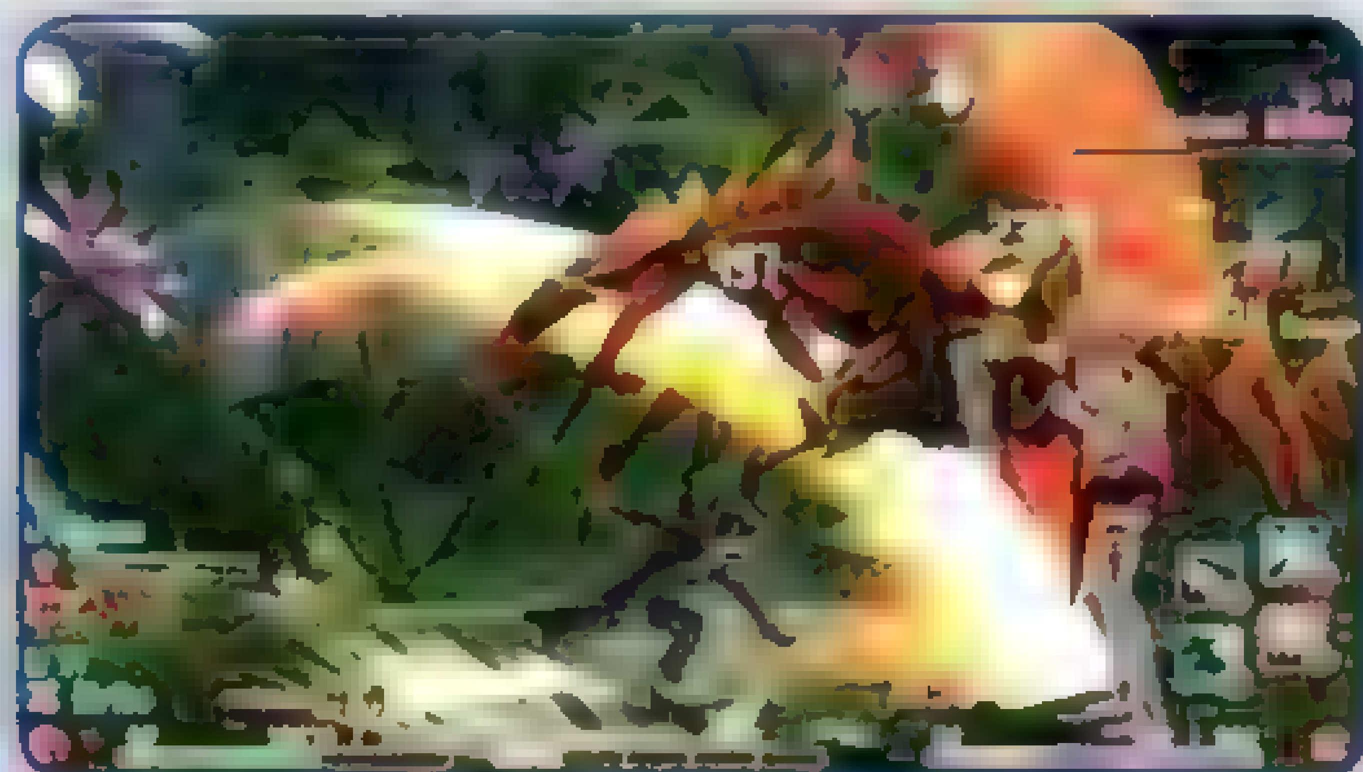


## 刀剑神域 虚空断章

推荐度 7

PSV

知名人气动漫《刀剑神域》的游戏作品第二弹，玩家要在原作营造的世界观里展开原创故事，不仅原作中的众多魅力角色竞相登场，还追加了全新的原创女性主人公。战斗拥有很强的动作性，主人公可装备10种武器，在对每一种武器的应用过程中可提高其熟练度，习得每种武器的特有技能，技能总数多达200。游戏包含主线和虚空断章两大部分，主线可与多位女性完成平行结局，虚空断章则追加了大量高难度挑战任务。



## 环球旅行 拓麻歌子

推荐度 7

3DS

本作中玩家可以和拓麻歌子一起环游世界，游戏根据问卷调查，收录了印度、俄罗斯、法国、巴西、澳大利亚等日本儿童最想去的10个国家，并将各国特色要素做成迷你游戏让玩家挑战，如俄罗斯的花样滑冰、巴西的足球和印度的咖喱等。除了迷你游戏外，玩家还可以和拓麻歌子一起学习当地的人文文化知识，如当地特产、首都和地标性建筑等。另外游戏的自定义要素也非常丰富，通过玩迷你游戏能入手各国的服装来装扮拓麻歌子。

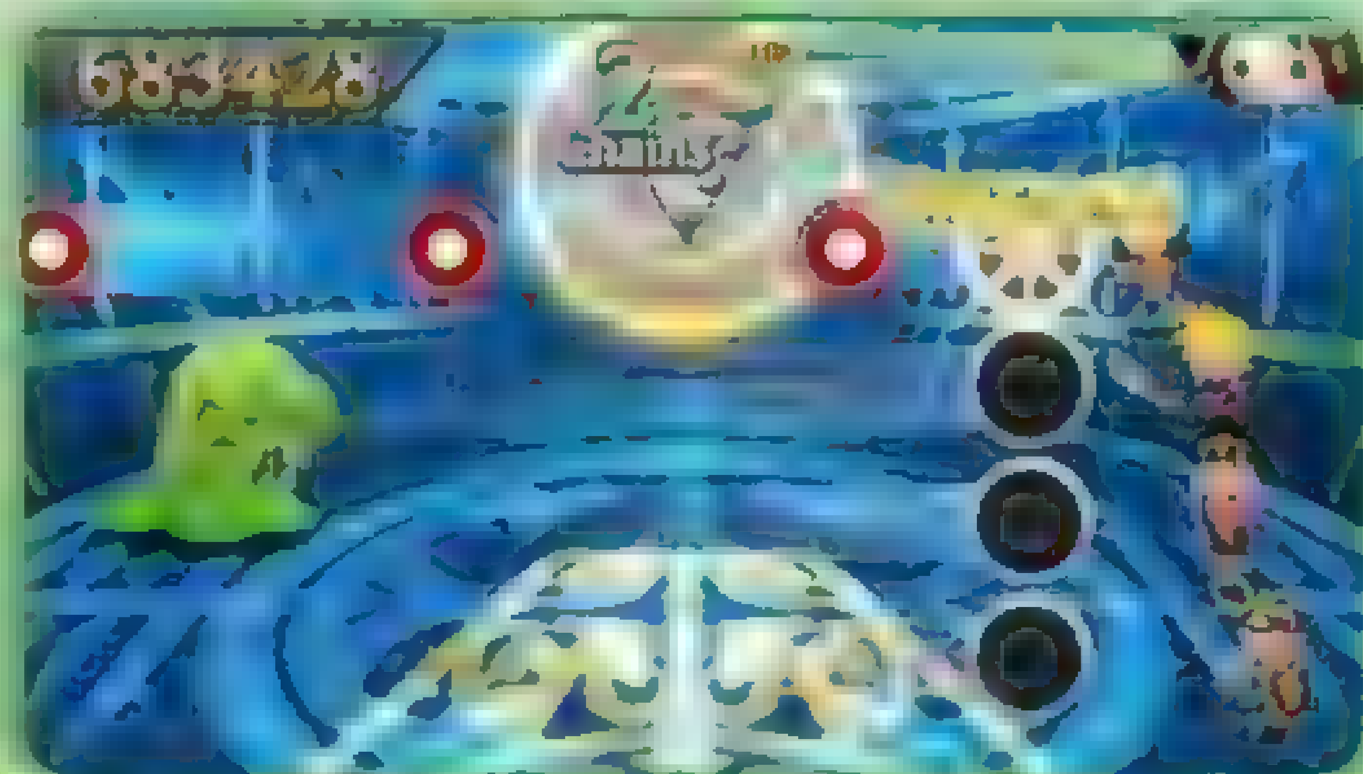



## 交响旋律 最终幻想 谢幕

推荐度 9

3DS

本作是3DS平台“《交响旋律》系列”第二部作品。游戏收录曲目数量超过200首，并增加诸多全新要素。三种节奏模式和前作相比基本没有变化，并且可通过触摸屏和按键两种形式进行操作。新增的对战模式中，可以和AI或其他玩家进行对决。在对战模式里成功点击音符可蓄积EX槽，将槽蓄满后可为对手附加诸多负面状态，让战斗过程扑朔迷离。任务组曲模式要通过走格子的形式来挑战曲目并不断前进，最终打败深处的BOSS获得各种奖励。



## 冒险岛 命运少女

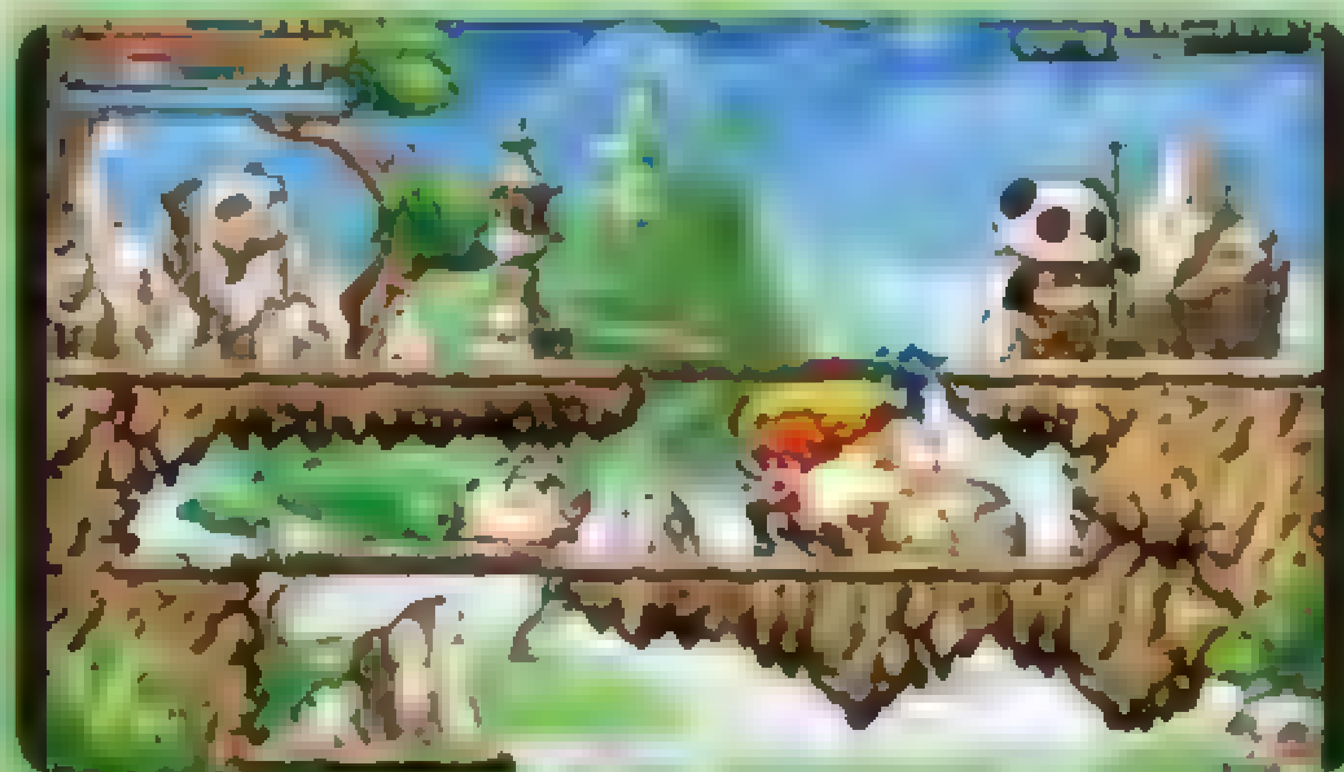
Maple Story 运命の少女

2014年4月24日

推荐度 6

3DS

本作是以网络游戏《冒险岛》为蓝本打造，登陆3DS平台的全新原创作品。玩家操作一个萌妹子，前往天空世界、沙漠地带金字塔、海底古代都市等多种多样的舞台展开冒险。游戏操作简单，即便初学者也能很快熟悉。有道具收集、课题挑战、战场战斗等各种要素供玩家挑战，耐玩度有保障。战斗方面可以发动华丽的技能来挑战巨大的BOSS，动作爽快感十足。而且玩家角色外形可以通过变身来改变，这也是一大特色。



## 触摸侦探 小泽里奈3 滑子菇梦见了香蕉?

推荐度 6

3DS

“《触摸侦探 小泽里奈》系列”终于在3DS平台上迎来了其第三作。游戏的画面及人设一如既往地带有梦幻色彩，而小泽里奈及其助手滑子菇也依然会给玩家带来一个个诙谐幽默、搞怪脱线的案件。仅仅依靠普通的推理能力还不够，要解开事情的真相还需要玩家拥有足够的想象力。游戏中还活用了滑子菇的人气，加入了“滑子菇模型”这一收集要素，两两之间还可以通过融合产生新的滑子菇模型。喜欢滑子菇的玩家快来尝试全部收集吧！



## 马里奥高尔夫 世界巡回赛

推荐度 8

3DS

任天堂的众多游戏明星共同演绎的贵族运动，玩家可在俱乐部中收集装备，强化打扮自己的Mii角色，训练击球手感，与全世界的玩家较量球技。除了正规的比赛，每个球场还有星星币以及月亮币挑战，挑战关卡内设置大量设计巧妙的机关。大会模式则包含公开赛和私人赛，部分对应DLC和自定义规则。虽然外表卡通可爱，但击球的手感得到了真实还原，还导入风向要素和地形影响，难能可贵。



## [illegible]

推荐度 9

3DS/PSV

游戏在前作的基础上做了不少改进，让游戏的难度得以平衡。玩家在游戏中可以在5个职业中选择一种进行游玩，不同的职业有着不同的特长，若玩家不满职业的技能和外观，还可以对其进行重置修改。玩家在游戏中会获得多种武器，每种武器的能力都是随机的，而且根据能力的不同，外观也会有变化。除了职业和武器，游戏还包含了人物升级和技能树系统，可以通过强化角色的能力，让武器发挥更大的威力。

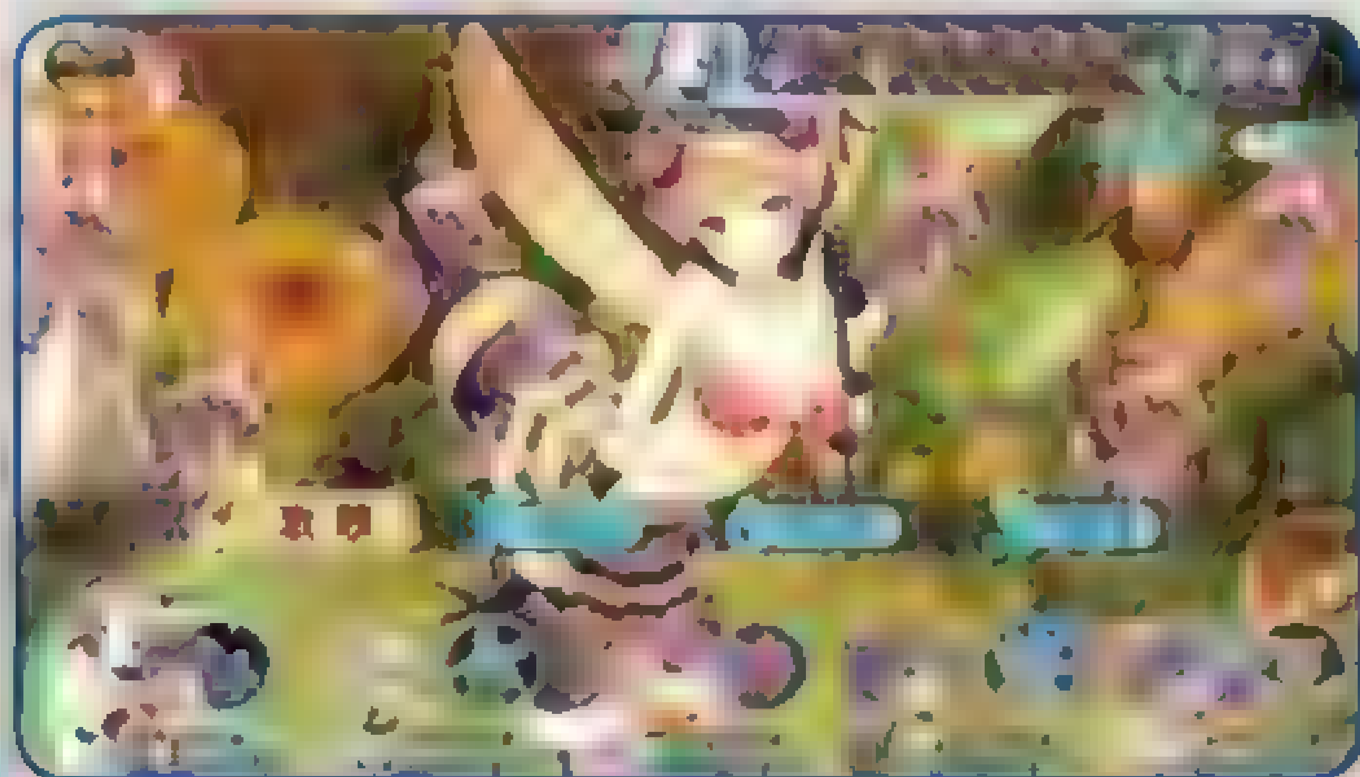


## [illegible]

推荐度 7

PSV

本作是一款以萌娘为卖点的迷宫探索型RPG，游戏中，原本人类和魔物娘共存的世界在突发异变后，魔物娘突然开始敌视人类。为了调查事情的始末，主角踏上了前往魔物世界的冒险之旅。迷宫里除了各种陷阱外，种类繁多的敌人自然也不可避免，主人公通过注入“烦恼力量”给魔物娘同伴来发动攻击是本作的战斗特色。在迷宫遇到的野生魔物娘可通过战斗破坏部位，再利用触摸操作就能成功解除其“黑历史状态”，将其收服。



## 世界足球 胜利十一人2014 蓝色武士的挑战

推荐度 6

3DS

在世界杯年为应援日本队而推出的特别版，基于《WE2014》的系统和引擎，并更新了2013～2014赛季的最新数据。本作新增了日本挑战、J联赛以及亚冠联赛三种新模式，作为最大卖点的日本挑战模式允许玩家从J联赛中选择自己心仪的球员组成日本国家队，从世界杯的亚洲区预选赛开始突出重围，杀入决赛圈后与各路豪强对战，最终捧得大力神杯。游戏能以整支球队或单独一名球员两种玩法展开，并首次收录“国立竞技场”。



## [illegible]

推荐度 7

PSV

“《海王星》系列”挑战战棋类作品的尝试之作。游戏的主人公不再是系列主人公捏普图努，而是高人气的黑姬诺瓦露。玩家扮演她的秘书官，辅佐她征服整个世界，将知名将领和女神们纳至麾下，并最终与朋友们一起解除威胁世界的危机。系列熟悉的开发道具和光盘烧录等系统依然健在，战斗方面也有属性和好感度等要素影响战局。二周目后依然有隐藏结局等待着玩家。而本作当然也是满载了众多影射游戏业界的笑料。



## [illegible]

推荐度 7

PSV

本作为2013年街机同名作最新版的移植作品。系列的最大特征是登场角色全部为萌妹子。本作中有23名可选用妹子，配合23只圣灵，可以进行两两搭配，让战术产生无限的变化。相比《3》的无印版，本作追加了“Extend Force”状态下发动的大范围型全新华丽必杀技“Arcana Eclipse”，让立回时的选择更加丰富。剧情方面新增了“后日谈”的故事，还有福利镜头。移植宽屏后战斗画面比例为4：3，两侧则会给出玩家的情报。



## 信长之野望 创造

信长之野望 创造

推荐度 7

PSV

30周年的纪念作，也是系列的第14部正统作品。契合标题的“创造性”是本作的一大特点，不同势力根据部下“主义”的城下町的建设，创造性会向保守、中道、创造3种不同的方向发展，从而影响所能实施的政策以及通关时的结局。战争方面更强调玩家的大局观，简化的会战系统所能进行的操作有限；内政方面也不再繁冗复杂，并追加实施“总无事令”政策的通关方式，让整体节奏更加快捷。1个月后还首次推出了官方中文版。

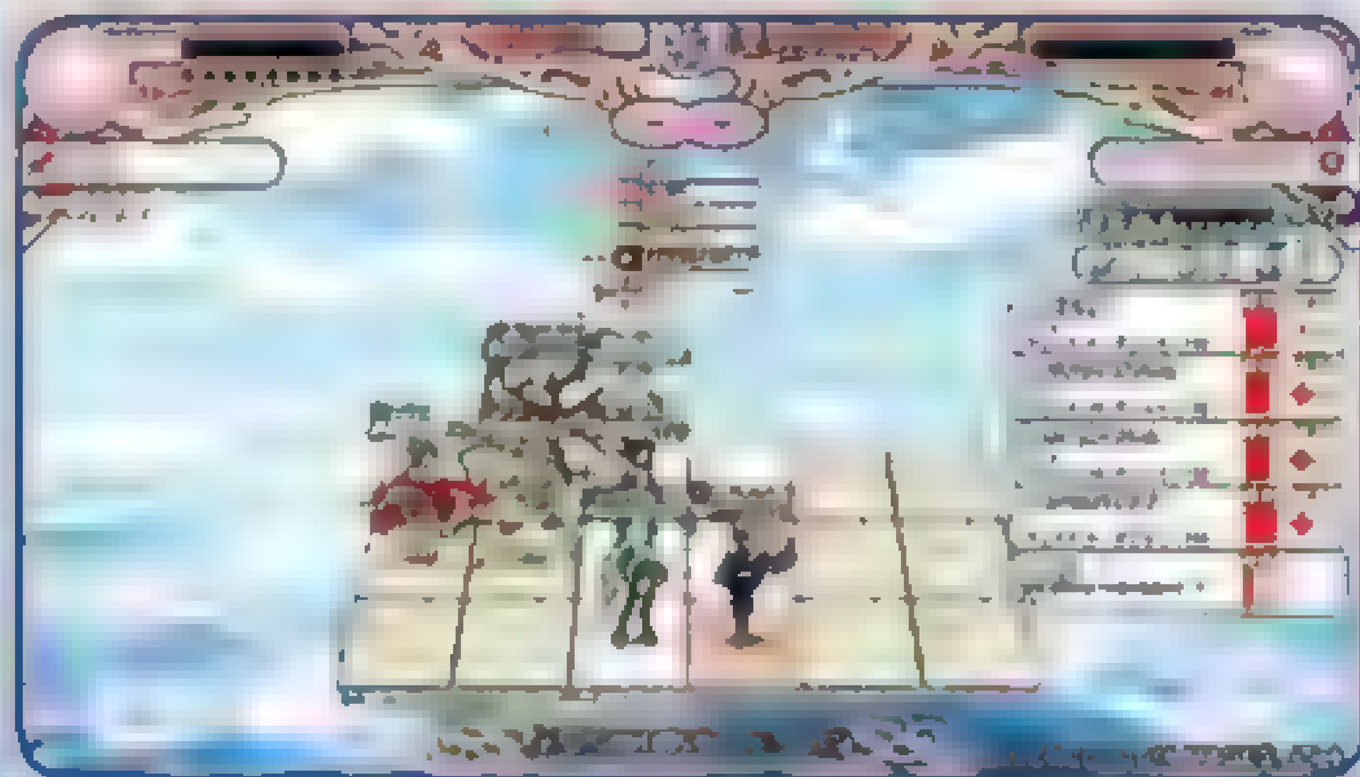


## [illegible]

推荐度 5

PSV

本作原本是天狐公司于PC平台发售的一款将全世界著名伟人和英雄娘化后，融合在同一时代里的地域压制型SLG。玩家扮演一名失忆的主人公，帮助救助了自己的卑弥呼完成统一世界的梦想。游戏中将全世界分为诸多势力，玩家需要不断攻打其他势力，并将击败的英雄收入麾下，逐渐扩大自己的地盘，最终称王。游戏中没有复杂的内政，事件均通过任务的形式来触发，玩家只需考虑招兵买马、攻城略地之事，尽享战斗乐趣。



## [illegible]

推荐度 7

3DS/PSV

玩家在游戏中会有一个属于自己的农场，通过适当的农场作业让农场顺利地运转起来。通过耕作而获得的植物小麦、油菜、玉米等农作物可以拿到游戏中的动态市场上贩卖，从而获取利润，还能将不要的农作废料如杂草或糠用于其他地方，运用最好的农场运作方式来让自己的农场更加繁荣。本作增加了新的农作工具，而且还能饲养牛作为家畜。值得一提的是，游戏中的农作工具都是有现实品牌的农业生产商。

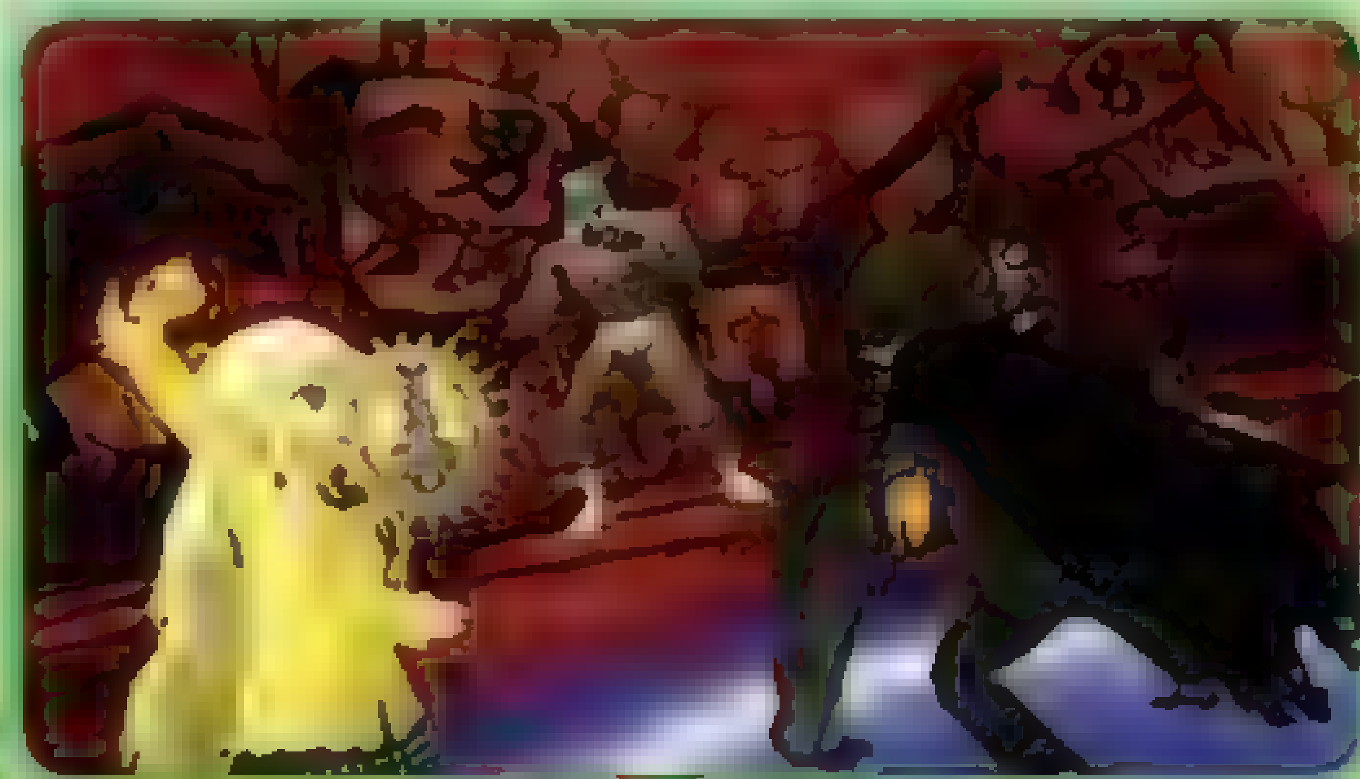


## Persona Q 暗影迷宫

推荐度 8

3DS

沿用硬派迷宫RPG《世界树迷宫》的系统，让《P3》和《P4》的角色跨越时空相聚在五大迷宫中冒险。玩家可选择两作之一的主人公，任意搭配自己喜爱的角色组队冒险。不同角色拥有特异的战斗风格和固有主Persona，收集迷宫中的素材可合成副Persona，装备后对HP和SP产生加成，丰富角色的技能槽。迷宫探索采用第一视角，每个场景均有着复杂的设计和机关，解谜要素丰富，二周目可玩要素也非常多。



## 卡片战斗先导者 锁定胜利

2014年6月5日

推荐度 8

3DS

本作是该系列在3DS平台的第二部作品，玩家要扮演一名刚刚接触这款卡片游戏的新人，在前辈的带领下逐渐提高自己的牌技，最终成长为一名独当一面的大师。游戏以任务制推进剧情，除了丰富的主线和分支任务外，还有50道类似解残局的题目，主要用来考验玩家对特定套牌的理解能力。游戏中总共收录了25个系列的卡片，可随时与朋友对战，不过敌人的AI不弱且套牌各异，可通过与电脑对战磨练技术后再和朋友切磋。



## 海贼王 无限世界 赤

推荐度 8

PSV

本作是3DS版的强化移植作品，内置了3DS版1.1版本新追加的斗技场系统。该模式下，只要达成一定条件就能解锁新的可操作角色。玩家可以自由组成队伍，挑战5种不同的战斗模式。可操作角色囊括了原作中出现的众多草帽海贼团以外的人气角色，还有新追加的藤虎及多弗朗明哥。斗技场中获得的战绩报酬还可以在剧情模式中使用，许多难以获得的珍稀素材可以通过这种方式入手，让草帽小子一伙的冒险更加顺利。



## 英雄传说 碧之轨迹 进化版

英雄传说 碧の轨迹 Evolution

推荐度 8

PSV

和2012年发售的《零之轨迹 进化版》一样，本作也是《英雄传说 碧之轨迹》的加强移植版，在对画面进行大幅优化的同时，全语音也被一并继承下来。故事紧接着《零之轨迹》，罗伊德一行所在的特务支援课刚刚稳定下来，就遭遇到了更大的危机，众人先是被卷入到危险的政治斗争中，而后又要和危险的结社成员对抗，最后更是与碧之至宝发生了恩怨纠葛，诸多秘辛潜藏在整个故事中，其精彩程度远超前作。



## 吃豆人世界

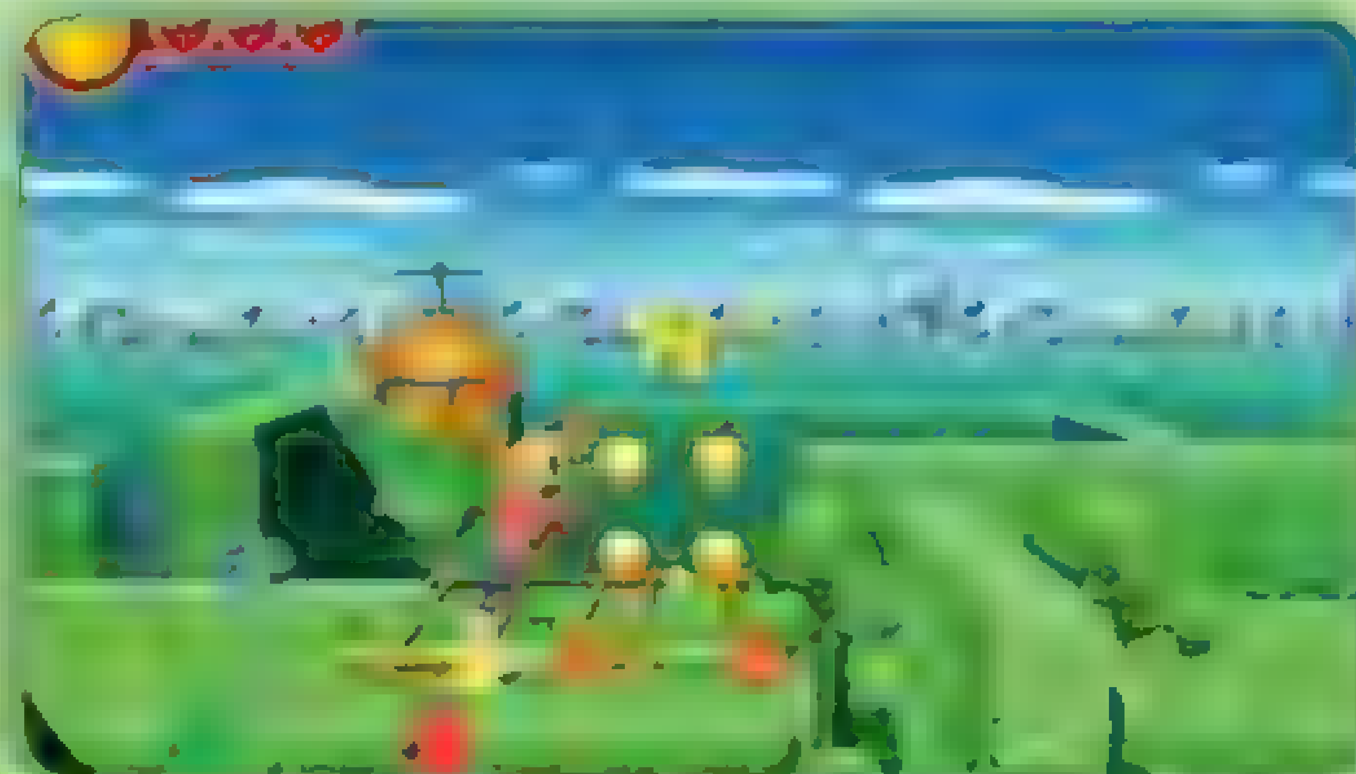
2014年9月19日

全年龄 | 无对应周边

推荐度 8

3DS

玩家在游戏中要操纵吃豆人去击败重重敌人，拯救自己所生活的城市。吃豆人在关卡中除了跑、跳这两种移动方式外，还能通过吃掉敌人和得分道具让自己前进。不仅如此，吃下不同的力量果浆还可以让自己变成不同的形态，以便通过正常形态下无法通过的地形，也能呼叫同伴来帮助自己击退眼前的敌人。除了通过层层关卡击败BOSS外，游戏中还会有很多隐藏拼图等着玩家去收集，集齐拼图后还能做成精美的图片以供观赏。



## 口袋妖怪艺术学院

推荐度 8

3DS

以《口袋妖怪》为主题的绘画教学软件，从最基础的描线开始，从入门到晋级，完成上色、明暗、起稿、立体效果绘制等课程，一步一步带领玩家掌握各种绘画常识、步骤以及绘画工具。游戏有类似于攻关的课程模式、自行选择画画的自由绘画模式和简易课程模式，自由模式还支持实物拍摄参照绘画。无论选择哪种模式，最终绘画完的口袋妖怪，都会给套上卡片背景，甚至可以用3DS的SD卡中图片来做背景图。



## 昆虫怪兽 超级战斗

推荐度 6

3DS

玩家在游戏中要扮演一名昆虫训练师，收集昆虫并训练它们，继而挑战当地的昆虫训练家们，向昆虫训练师冠军迈进。昆虫的战斗以“三对三”的小队战展开，玩家需要在自己所拥有的昆虫中选择3只组成队伍，而队伍的强度则取决于昆虫的种类，可以组合出攻击型、防御型、速度型这几种，而战胜对手的关键就在于队伍的类型。除此之外，每只昆虫都有威力强大必杀技，用迫力十足的必杀技击倒对手，也是游戏的看点之一。



## [illegible]

推荐度 8

PSV

游戏讲述了少女弥音在萤火虫的引导下走出废墟的出口，并揭开自己身世之谜的故事。随着剧情的推进游戏会陆续开放四个章节，收集齐了隐藏在各场景中的记忆碎片，并按照碎片内容的提示完成相关操作后，本作的最终BOSS战和真结局才会被解锁。游戏的各个关卡都有着独具特色的谜题设置，而谜题的内容也十分巧妙，并包含了走迷宫、射击、动态视觉考验等多样玩法。本作对操作的要求颇高，奖杯的设置也体现了游戏的精髓。




## [illegible]

ガールズ＆パンツァー 战车道、极めます！

推荐度 6

PSV

本作改编自动漫《少女与战车》，剧情讲述了在一个将驾驶战车的“战车道”视为淑女必修课程的世界里，以主人公西住美穗为首的大洗女子学园战车队，将青春挥洒在战车上的故事。故事模式遵循动画剧情，以任务形式展开，玩家操作大洗女子学园战车队参加比赛，击败各路强豪。乱战模式则可以自由选择角色组合自己的战车队。战斗在3D地图上展开，玩家可以切换各个战车的视点，灵活地击破敌人获取胜利。

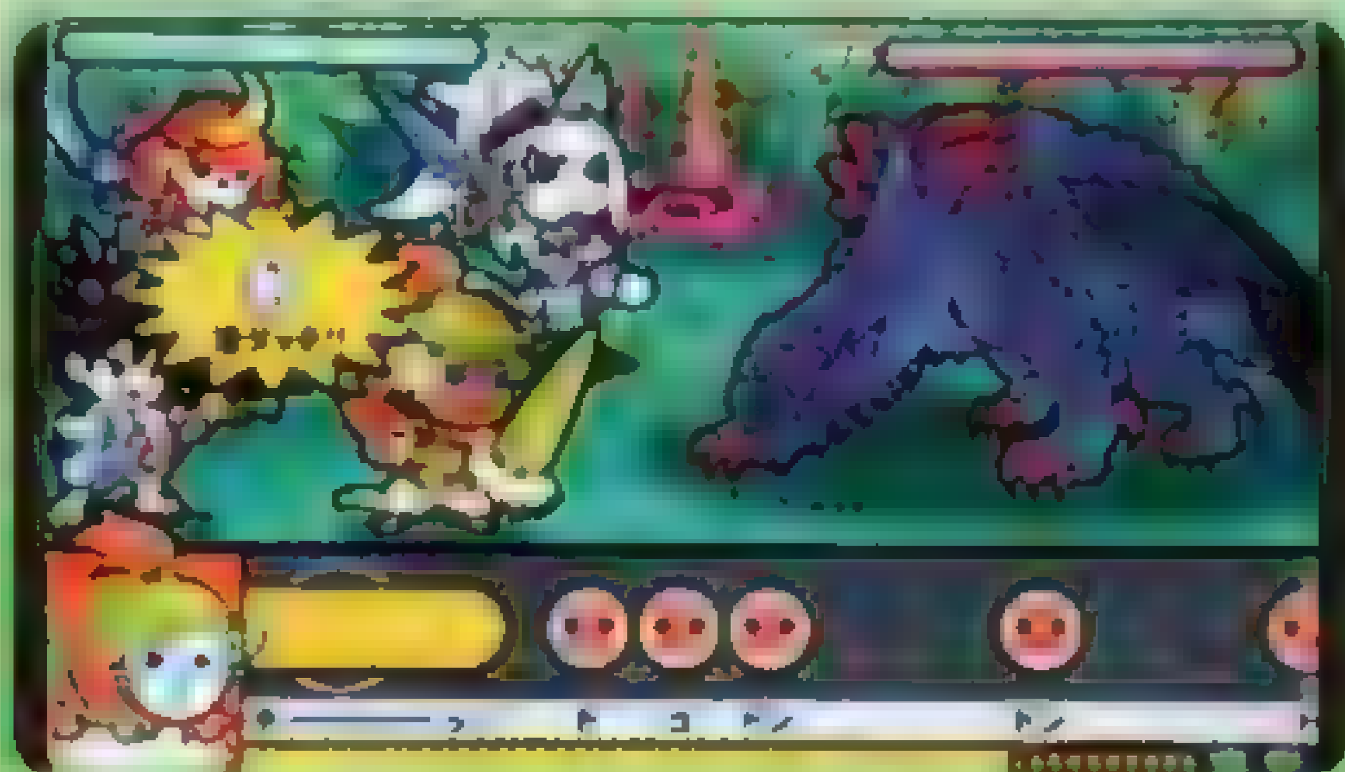


## 太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险

推荐度 8

3DS

本作是3DS平台“《太鼓之达人》系列”第二作。以时空穿越为主题的RPG模式是本作的一大卖点，玩家要与和田兄弟一起穿越各个时代，接触历史上的著名人物，并阻止企图破坏历史的敌人。丰富的收集和养成要素是该模式的看点，战斗时，可以利用队伍成员的自由组合配合丰富的技能效果，构筑一支攻守兼备的队伍来作战。BOSS战时，谱面上会出现各种效果妨碍视线，对玩家的心理素质和识谱能力是不小的考验。



## 自由战争

推荐度 8

PSV

本作是一款以“自由”为关键词的共斗游戏，作品中玩家的身分是咎人，一出生就背负着100万年徒刑，为了获得自由，咎人们都必须参加一种名为“自由奉仕”的战争，与巨大机器人“掠夺者”战斗，完成自由奉仕后刑期就会减少。相比同类型游戏，本作的网络要素非常丰富，除了可以协力游戏外，还可以和其他势力的玩家展开对抗，系统每隔一段时间就会根据对各个势力的表现做出排位，排位高的势力可以获得丰厚的奖励。



## 岛屿之日

推荐度 5

3DS

游戏由两大部分组成。剧情模式中，玩家必须选择和特定的女主角进行岛上探索，寻找食材和武器，同时提高女主角的好感度。随着好感度的提高，在探索时可能还会发生特殊事件。另一部分则是战斗模式，操作上类似塔防游戏。主角一行要迎击觊觎着食材而不断来袭的野生动物，玩家在探索中找到的武器会在该模式下派上用场，而好感度则会影响女主角们的战力。在战斗中的活跃表现也同样会反过来影响剧情模式，表现活跃的女主角会更加容易一起行动及提高好感度。



## 妖怪手表2 元祖・本家

推荐度 9

3DS

作为该系列的正统续作，本作通过“穿越”要素追溯了妖怪手表诞生的经过。游戏不仅对前作的系统进行了改良，还追加了大量鼓励玩家互动的通信内容——比如交换妖怪奖章、1V1对战以及与其他三名玩家一同游戏的共斗模式等，新加入的朋友妖怪也丰富了组队的策略性。除收录了前作所有的BOSS战和隐藏迷宫无限地狱外，新增的阿弥陀极乐也有着较高的耐玩度，众多的迷你游戏和隐藏事件更会让玩家对内容厚道的本作爱不释手。



## 俺尸2 跨越俺的尸体前进2

推荐度 9

PSV

《俺尸》的正统续作时隔15年才姗姗来迟，官方中文版也在日版的两个月后问世。剧情围绕失去记忆的夜鸟子和拥有不死之身的阿部晴明展开，玩家依旧操纵只有两年寿命的族人，在有限的生命里不断战斗积累资源，并通过交神传承优秀的基因，为家族的存续和发展努力。本作对PSP重制版中尝试过的要素进行了扩充和完善，除了能锻造的装备和玩家之间的交流元素更丰富外，全新职业阴阳士和鬼头也颇具特点。



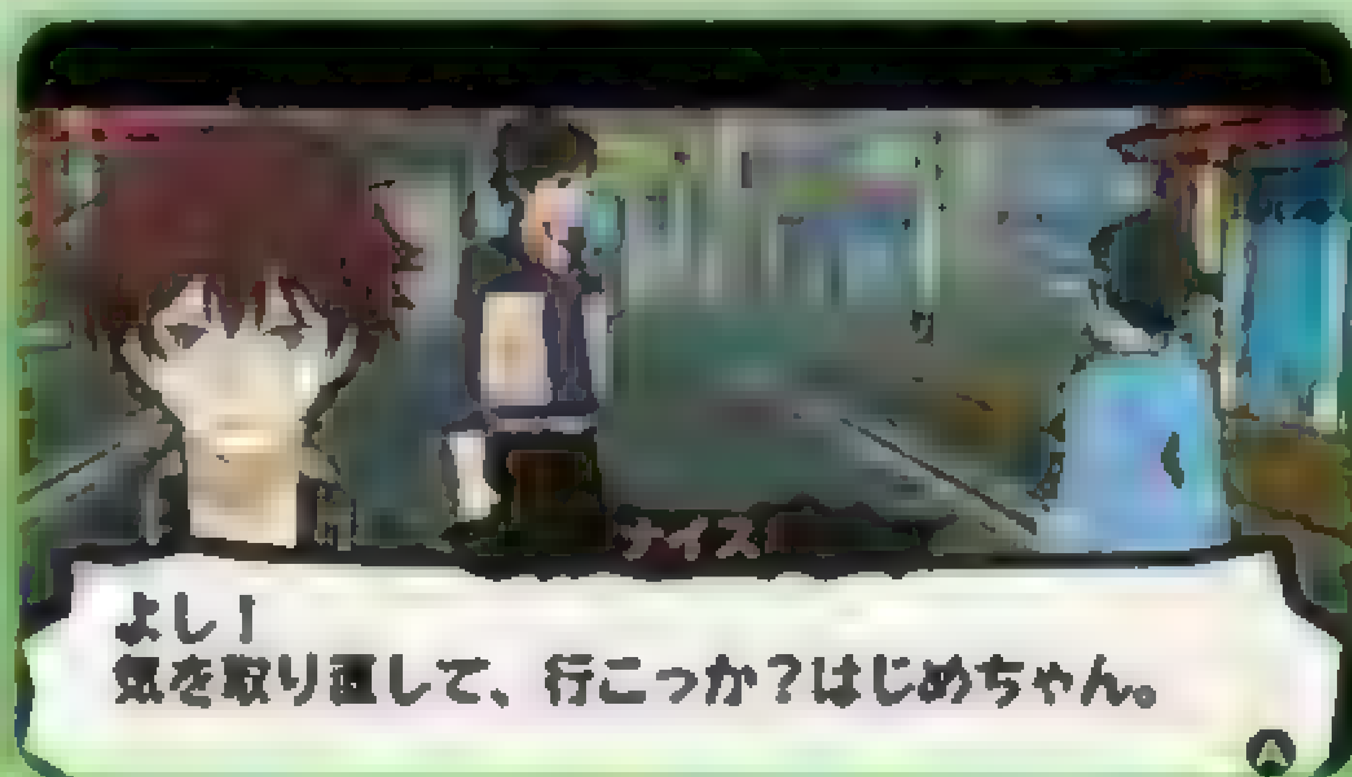
## 滨虎 浓烟世界

Look at Smoking World

推荐度 5

3DS

游戏版《滨虎》的舞台从横滨变成了神户，剧情则由创作“《东京魔人学园传奇》系列”的今井秋芳执笔，讲述了完全原创的故事。除了随着主线流程去解决神秘的大规模失忆事件之外，还要像原作一样去完成各种各样的委托。战斗系统是结合了战棋的回合制，角色的攻击和移动都会消耗AP，相对的，只要AP没有用完就可以一直行动，将特定的攻击按顺序使出还能形成COMBO。角色的站位还有方向的概念，从敌人的背后发起攻击，可以造成更大的伤害。




## 高达 挑战三世代 SP

推荐度 7

3DS

街机人气高达题材卡牌游戏《高达挑战三世代》的3DS版，上下屏正好对应街机版的两个画面，所以玩法基本和街机版的一致，同时3DS版还追加了按键操作，不适应街机操作的玩家也可以改用按键。游戏收录了1400张以上的卡片、400种以上的任务和160架以上的机体，独角兽高达、00高达、自由高达等熟悉的机体都会登场。3DS版还增加了图鉴功能，可以确认自己收集到的卡片以及每张卡片的详细内容。



## 东京新世录 深渊行动

推荐度 8

PSV

本作是与《迷宫×血统 无限》一脉相承的第一人称迷宫RPG，该作品中的众多角色也会在本作中继续挑大梁。主角将率领一支最多六人的队伍，深入迷宫当中完成各种任务。游戏中的迷宫被称为深渊，随着探索次数的增加，深渊的危险度会逐步提高，同时战斗时获得的经验和掉落物品也会变得更好，所谓高风险高回报。玩家还可以在迷宫中留下提示，和其他玩家之间进行情报共享，获得完成任务的提示。



## 解放少女 SIN

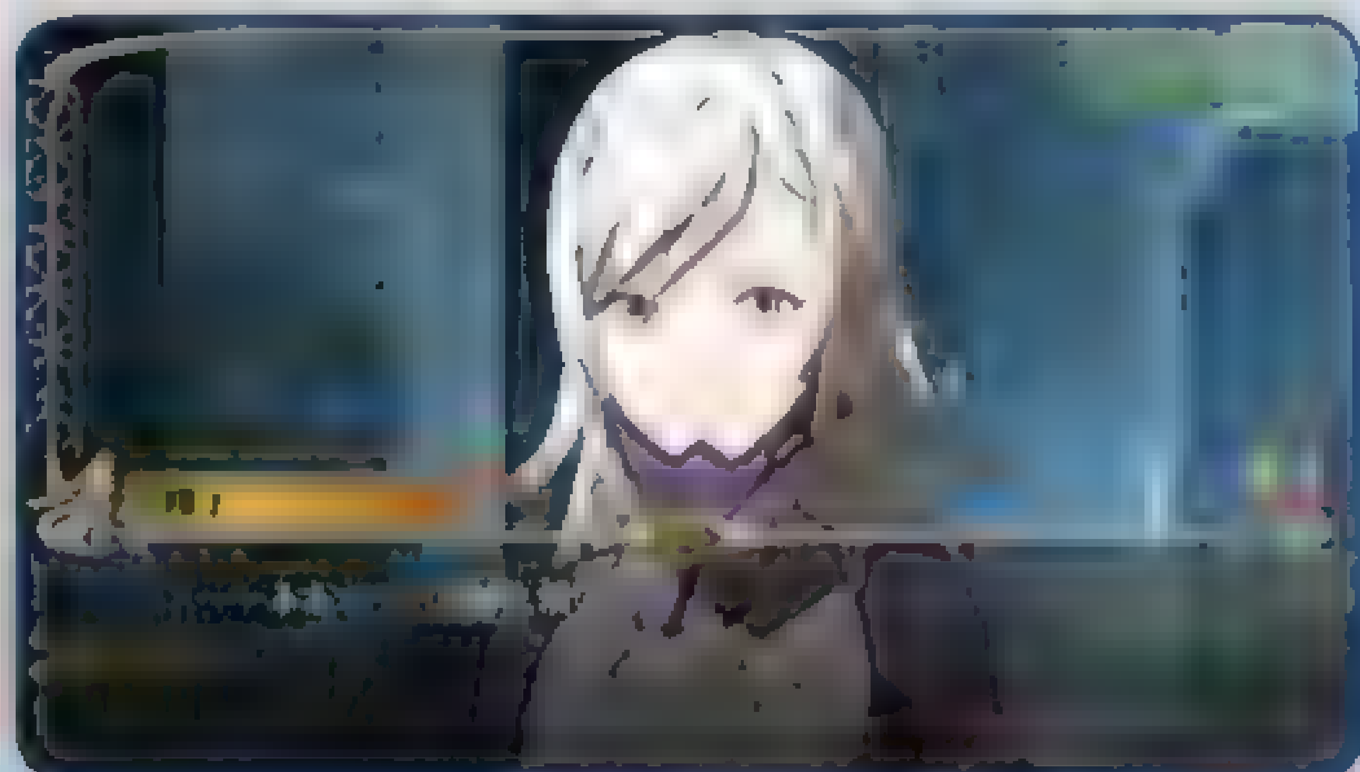
解放少女 SIN

| | AVG | 2014年7月24日 | 1人 |
|---|---|---|---|

推荐度 7

PSV

本作是3DS平台上的合集类游戏《联合01》当中的一款ACT《解放少女》，将其世界观进一步展开衍生而来的AVG。PSV版则是2013年PS3版同名作品进化而来的移植版。剧情接续前作，讲述了“新日本国”的少女总统大空翔子与其辅佐官海堂清人在解放战争途中围绕着次期总统选举所展开的故事。PSV版追加了全新的OP和ED，另外当玩家没有获得进入正确结局的足够情报时，游戏会清楚地提示出来，避免玩家陷入僵局。



## [illegible]

コープスパーティー BLOOD DRIVE

| Spb. | AVG | 2014年7月24日 | 1人 |
|---|---|---|---|

推荐度 7

PSV

虽然本作是一款外传性质作品，但剧情的信息量和对主线的完善程度却几乎达到了系列作品的高度，是想要把握系列全貌的粉丝们不可错过的作品。游戏的对话部分优秀，立绘、表情、语音都非常出众；探险部分中，排头角色设置了技能用于拆除陷阱、移动挡路的障碍等，丰富了探索的乐趣，昏暗的环境也将玩家的紧张、不安感也诠释得可圈可点。此外，游戏还采用了多结局的设定，大大提高了游戏的耐玩度。



## [illegible]

推荐度 8

3DS/PSV

本作是乐高第一方动画《乐高幻影忍者》的游戏化作品，游戏中的人物和动画里的完全一致。玩家要操纵忍者们去击败那些扰乱城市秩序的坏蛋，粉碎这一切幕后黑手的阴谋，关卡中除了普通的战斗外，还有骑乘交通工具的战斗。每个角色都有着独有的特殊能力，可以帮助解开挡住玩家去路的各种障碍，后期可以通过购买解锁其他路人甚至反派角色，有时候还需要借助反派角色的能力才能收集到一些隐藏的物品。



## [illegible]

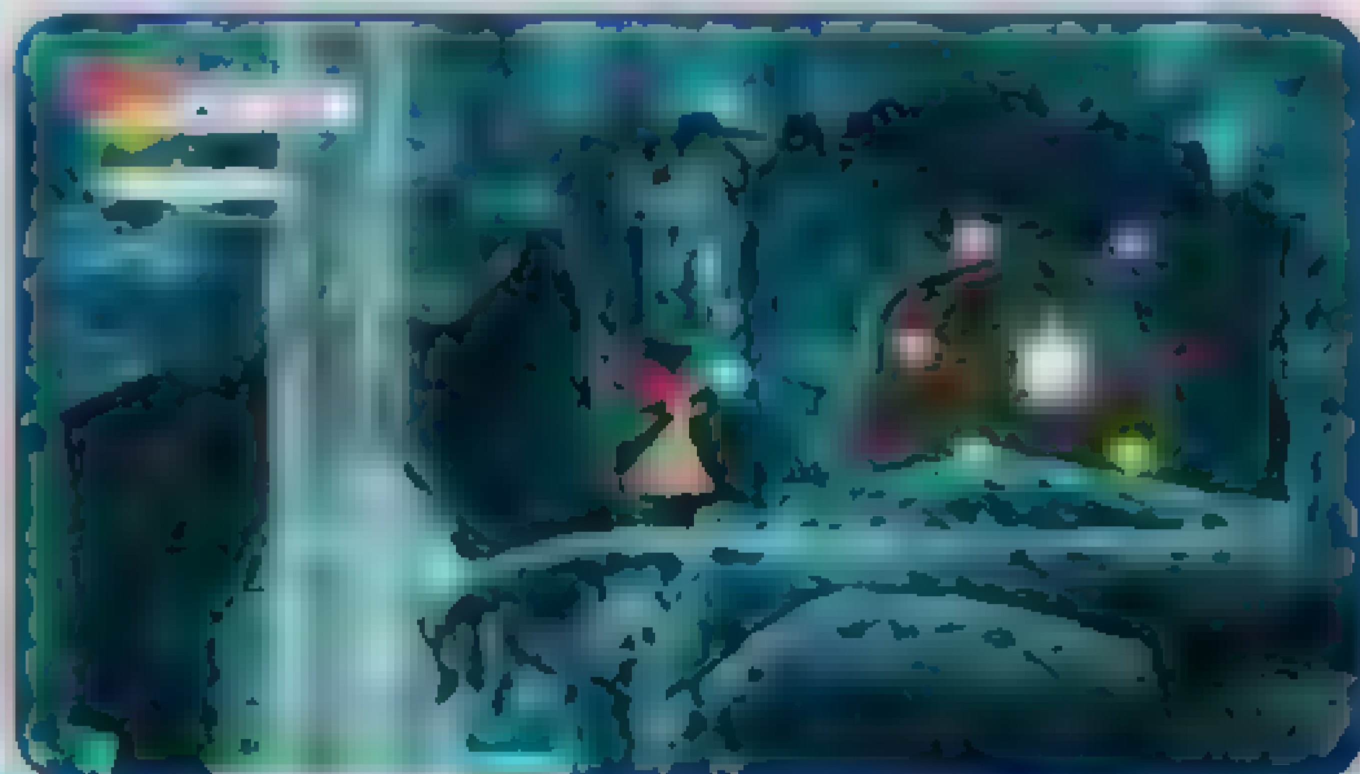
Child of Light

推荐度 7

已通关

PSV

游戏讲述了主人公欧若拉击败夜之女王，拯救雷姆利亚大陆的故事。游戏采用的是经典回合制，并加入了行动时间轴的概念。玩家需要等待角色的头像进入时间轴的施法区才能发动指令，在等待期间玩家可以操作萤火虫阻碍敌人的行动，保持自己在战斗节奏方面的优势。随着剧情的推进会陆续有NPC加入队伍，利用升级获得的技能点数可让角色习得新的技能。此外，宝石锻造系统和自白书收集等要素也丰富了游戏的内容。



## Fate/kaleid liner 魔法少女伊莉雅

Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ

推荐度 4

| 角川Games | ACT | 2014年7月31日 | 1～4人 |
|---|---|---|---|
| 6480日元 | 12岁以上 | 无对应周边 | |

已通关

3DS

改编自同名动漫的ACT。机缘巧合下成为魔法少女的伊莉雅和美游，要在7天内回收散落在冬木市的7张英灵卡，为此必须得击败几个不同阶职的英灵。故事剧情以AVG模式推进，选择英灵出没的地点进入就会发生战斗。在3D立体空间的战斗中，魔法少女们的攻击手段为排列在下屏的“元素卡”，带好限定数量的元素卡，之后选择使用即可发动魔法攻击。部分卡还拥有防御和辅助效果。发动阶职卡时，还能短时间内获得英灵的力量。




## 龙珠英雄 终极任务2

ドラゴンボールヒーローズ [illegible]

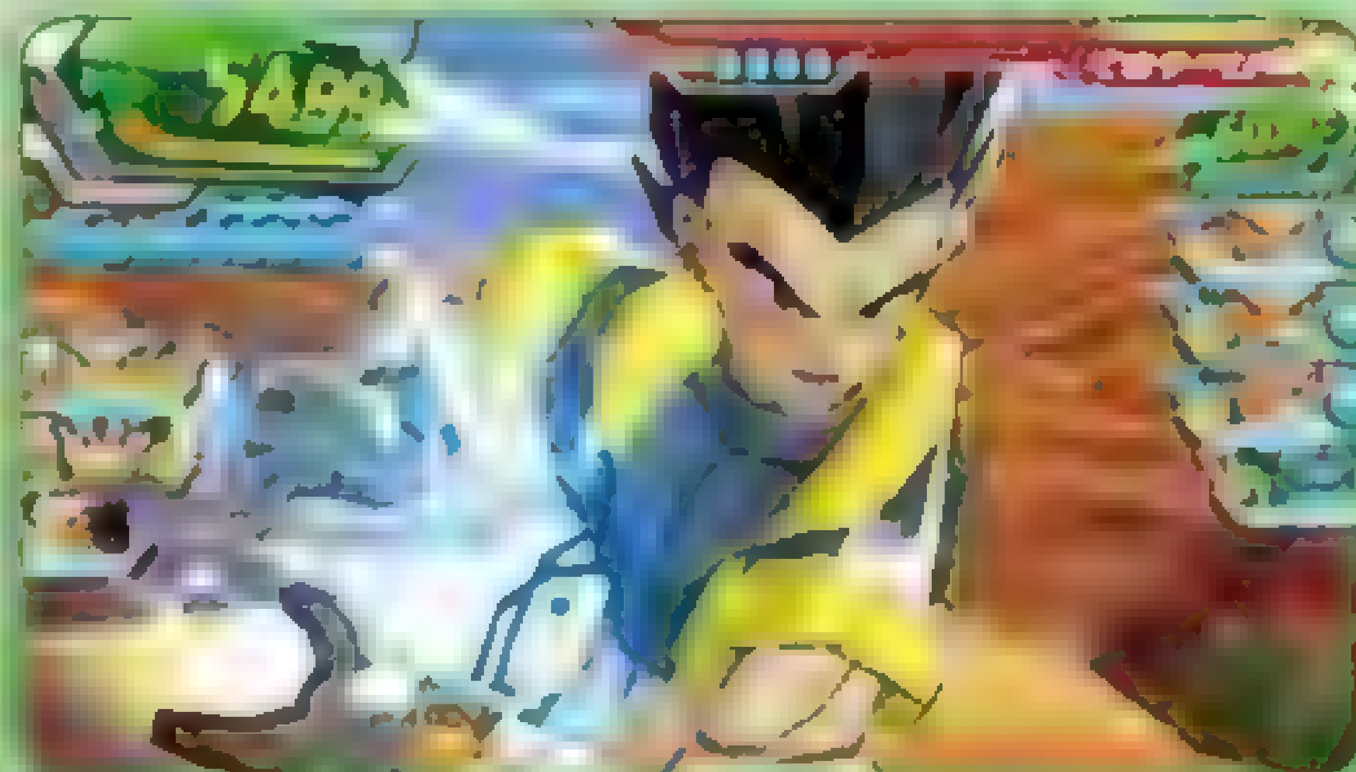
推荐度 7

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 6145日元 | 全年龄 | 无对应周边 | |

已通关

3DS

龙珠卡片对战系列的第二作，玩家要从自己的卡片里挑选出5张进行对战，通过善用每张卡的能力来获得胜利。在本作中卡片的总数多达2000种，让战术更加多种多样。另外由于卡片数量的增加，令本作增加了新的模式和剧情，让游戏流程比以往更长。完成游戏流程后，还有随着战斗获胜次数增加而提升难度的“爆裂极限任务”等着玩家，该模式要求玩家不能使用重复的卡片进行战斗，更加考验玩家卡牌之间的搭配技巧。



## 闪乱神乐2 真红

[illegible]

推荐度 8

已通关

3DS

3DS平台的系列最新作，真影与红莲相连，半藏与蛇女的战斗再次开幕。半藏学园与焰红莲队的全部角色登场，还有新角色神乐和奈乐。战斗可以选择两名角色进行“组队战”，特定组合之间还能发动“合体秘传忍法”，比之前的“秘传忍法”拥有更高伤害。换衣室中除了服装以外，饰品的大小和位置也可以自由自在地编辑，而且还初次加入了“发色编辑”系统。通过网络还可以进行协力战斗，与朋友一起挑战强敌。



## [illegible]

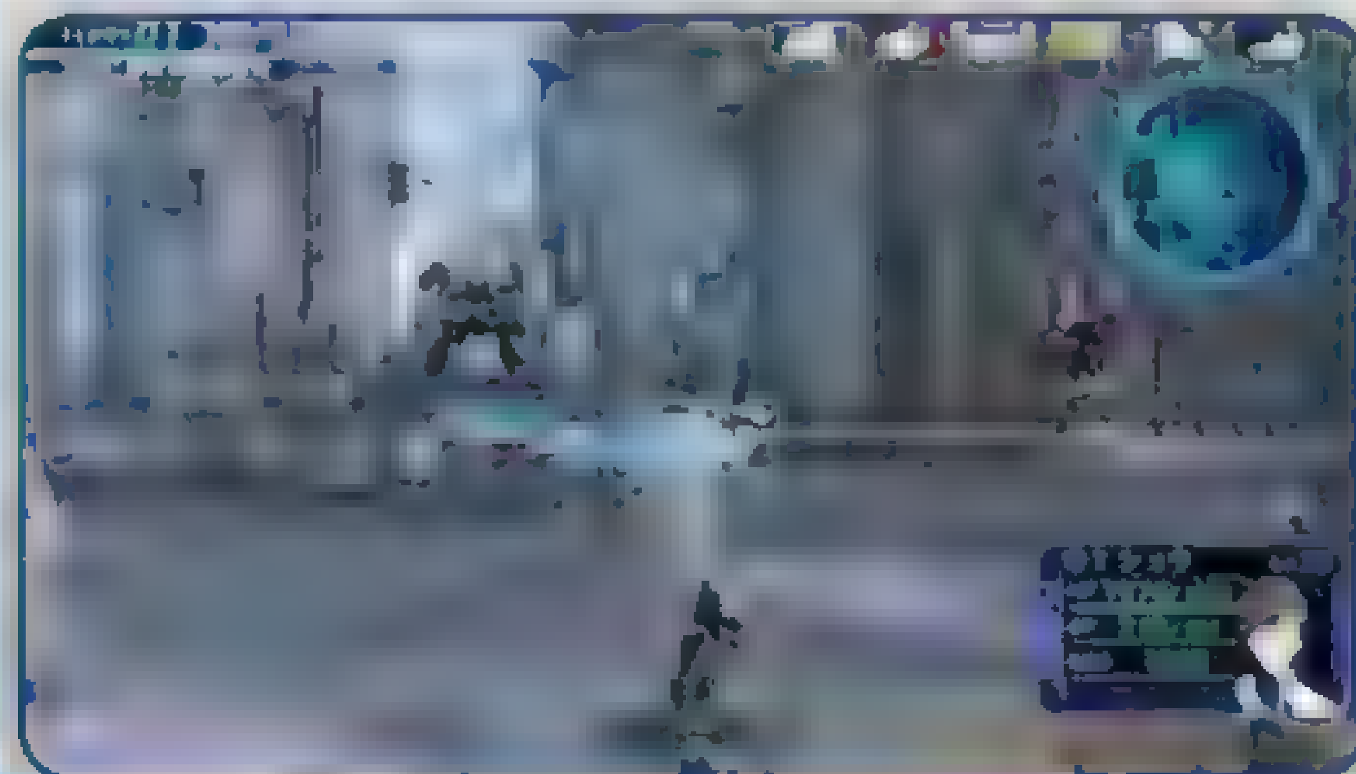
LOST DIMENSION

推荐度 7

| Furyu | S・RPG | 2014年8月7日 | 1人 |
|---|---|---|---|

PSV

本作是一款以超能力为主题的作品，游戏中，玩家所带领的团队成员个个都拥有特异体质，玩家要带领他们爬上高塔，干掉企图毁灭世界的敌人。不过，队伍中却有心怀不轨之人，玩家必须在前进的途中设法找到叛徒并将其处决，最终才能在大决战中集合剩下的所有同伴的力量对抗“大魔王”。本作和传统意义上的战棋游戏区别不大，丰富的技能树为玩家提供了大量选择，玩家可通过不同的能力英勇灭敌，主宰战场。



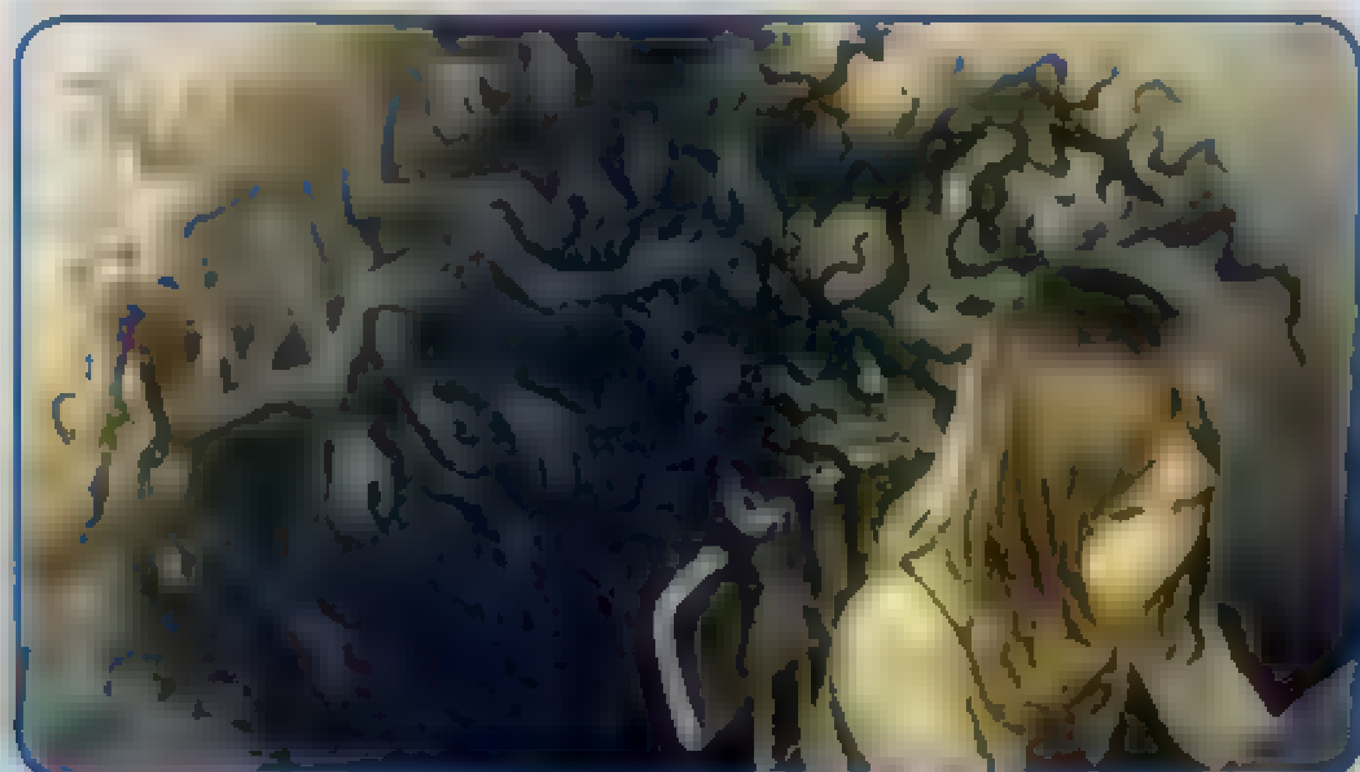
## 真·流行之神

真·流行之神

推荐度 7

PSV

正统猎奇恐怖文字冒险“《流行之神》系列”的最新作，采用了多结局分支的剧本设置。本作的恐怖气氛不仅局限于心理层面，还会根据玩家的选择发生跟踪、猎奇杀人等极具现实意义的可怕事件。沿袭以往系统的同时，系统和登场角色均全部原创，更加凸显直接恐怖带来的震撼，监禁、感染、灵异、杀人、虫灾、拷问、尸体、洗脑等恐怖元素多方位刺激玩家的感官。全新的谎言技巧系统可利用假话来试探对手，动摇其心理，诱导出重要情报。



## 怪物猎人 边境G

モンスターハンター フロンティアG

推荐度 8

PSV

本作是正在运营中的网络游戏《怪物猎人 边境G》的PSV版，和系列其他作品一样，玩家化为猎人，以大自然为舞台进行各种狩猎活动，狩猎的目标小到虫子、大到巨龙，用狩猎怪物获得的素材可以打造装备强化自身。网游版玩家可以方便地交流，并且游戏还会定期更新，让玩家长玩长新。PSV版对应触摸屏操作，除了无需键盘就可以聊天外，道具的使用、发信号以及扩大地图等都可以通过触摸操作直观地进行。



## 超次元动作 海王星U

推荐度 8

PSV

本作为“《超次元游戏 海王星》系列”衍生出来的动作类游戏，游戏讲述了各个女神们为了拯救“游戏业界”与敌人们战斗的故事，本作中可操作的角色除了女神和女神候补生外，还有两位“游戏业界”的记者。游戏的战斗部分类似于“《无双》系列”，能体验到横扫眼前众多敌人的爽快感，而且角色们还能进行“变身”，变身后的实力会更加强大。除此外游戏加入了类似《闪乱神乐》的破衣系统，被破衣后还会有BUFF加成。



## 徽章机器人8 甲虫版·锹形虫版

メダロット8 カブトVer./クワガタVer.

推荐度 7

3DS

“《徽章机器人》系列”的最新作，本作一改以往的风格，首次采用了侦探主题，玩家化身为侦探，以阻止怪盗团为目的，展开情报收集和徽章机器人对战等活动。徽章机器人依旧是游戏的核心，玩家可以用不同的零件组装自己的机器人，并用它和对手展开激烈的徽章机器人对战。游戏中有200种以上的徽章机器人登场，两个版本中的机器人种类也有所不同，通过互联网和3DS的通信功能还能和其他玩家进行对战或交换部件。



## 迷宫×血统 无限 终极版

推荐度 7

PSV

本作是2013年于同平台推出的《迷宫×血统 无限》的强化&廉价版，在原作基础上追加新BOSS、新装备，并且在与《东京新世录》联动后能获得特别肖像，以及即时存档、强化敌人的道具。作为第一人称迷宫RPG，本系列的特色是职业元素由“血统代码”取代，角色可以选择主、副两种代码，除了影响所能习得的技能外，也会决定能力的成长倾向和可用的装备。此外玩家还需要完成一定数量的任务，才能提高全队的等级上限。



## 讨鬼传 极

推荐度 9

PSP/PSV

本作是和风狩猎游戏《讨鬼传》的资料篇性质续作，游戏不仅完整地收录了前作的所有内容，更追加了新剧情、新角色、新武器等诸多要素，对前作的部分系统也进行了改良。武器方面追加了薙刀、金碎棒和铳，丰富近战和远程的选择；御魂方面则追加了“献”和“坏”两种风格，前者主要负责辅助，后者则侧重于部位破坏。新增的大型鬼数量不少，并且游戏发售后还有大量限时免费DLC任务供玩家挑战，非常厚道。



## 机灵粉碎者 神

推荐度 6

3DS

本作是《机灵粉碎者》的资料篇性质续作，游戏除了对系统进行强化和更新外，还增加了诸多全新任务和神篇这个全新的篇章。游戏的上手度很低，故事模式有普通和简单难度可选，简单难度下敌人几乎无法对我方造成有效伤害，可谓人人都能顺利通关。战斗分为杂兵战和BOSS战，杂兵战类似《无双》，可利用手中的武器对敌人进行大面积杀伤；BOSS战则类似狩猎类游戏里的大型敌人，需要熟悉对方的动作后见招拆招。



## 勇者斗恶龙X 在线

推荐度 7

3DS

由系列的第一款网络游戏版移植而来，服务器与其他平台相通，能够和Wii、Wii U和Windows版的玩家一同冒险。本作画面采用《DQⅦ》的真实比例风格，战斗依然是传统回合制，玩家会体验到与一般网游大相径庭的复古风格。该版本附带60天使用券的交换代码，此外还附带坐骑、经验值古文书、赌场金券等虚拟赠品。然而本身的优秀品质却因优化不佳，容易发生难以连接服务器、掉线频繁、操作不顺手等状况。



## 任天堂全明星大乱斗

推荐度 9

3DS

众多任天堂明星与第三方厂商的一线代表角色共同带来乱斗盛筵，热闹的外衣下有着严谨的系统。参展角色不仅多达系列第一，更将系列的道具、关卡和BGM集大成地融合。除了四人乱斗外，本作还有单人闯关挑战BOSS、清版收集道具以及众多迷你游戏等丰富的模式。游戏出招简单，但每名角色的招式都有其独到的作用，善加运用将对手击飞至场外可累计得分点。玩家还可在战斗过程中收集必杀技和装备，对原创Mii角色加以强化。



## FIFA 15

推荐度 5

PSV

从《FIFA 13》开始，PSV平台的本系列就都是沿用第一作的引擎和系统、稍微更新一下球员数据的所谓“遗产版”，本作也不例外。虽然联赛杯赛模式、绿荫传奇模式以及教练生涯模式都保留了下来，然而本作不但没有任何新要素，反倒令人发指地删除了网络更新和联机要素。游戏空有官方的强大授权资料，玩家甚至无法通过补丁的形式更新转会名单，剩下的惟一好处可能就是不能联机后白金奖杯比较好拿了。



## 绝对绝望少女 枪弹辩驳 另一章

推荐度 9

PSV

“《枪弹辩驳》系列”的外传性质作品，剧情介于1、2代之间，以初代主人公苗木诚的妹妹——苗木小丸的视点展开，讲述了她为了逃出塔和市、与腐川冬子共同经历的一次绝望事件。游戏的玩法与正统作品截然不同，富含大量的射击和动作元素，8种不同的“言弹”作为战斗和解谜的关键，需要玩家开动脑筋、物尽其用，还可以通过装备两种前缀“修辞弹”进行强化。官方更确定会于2015年推出中文版。

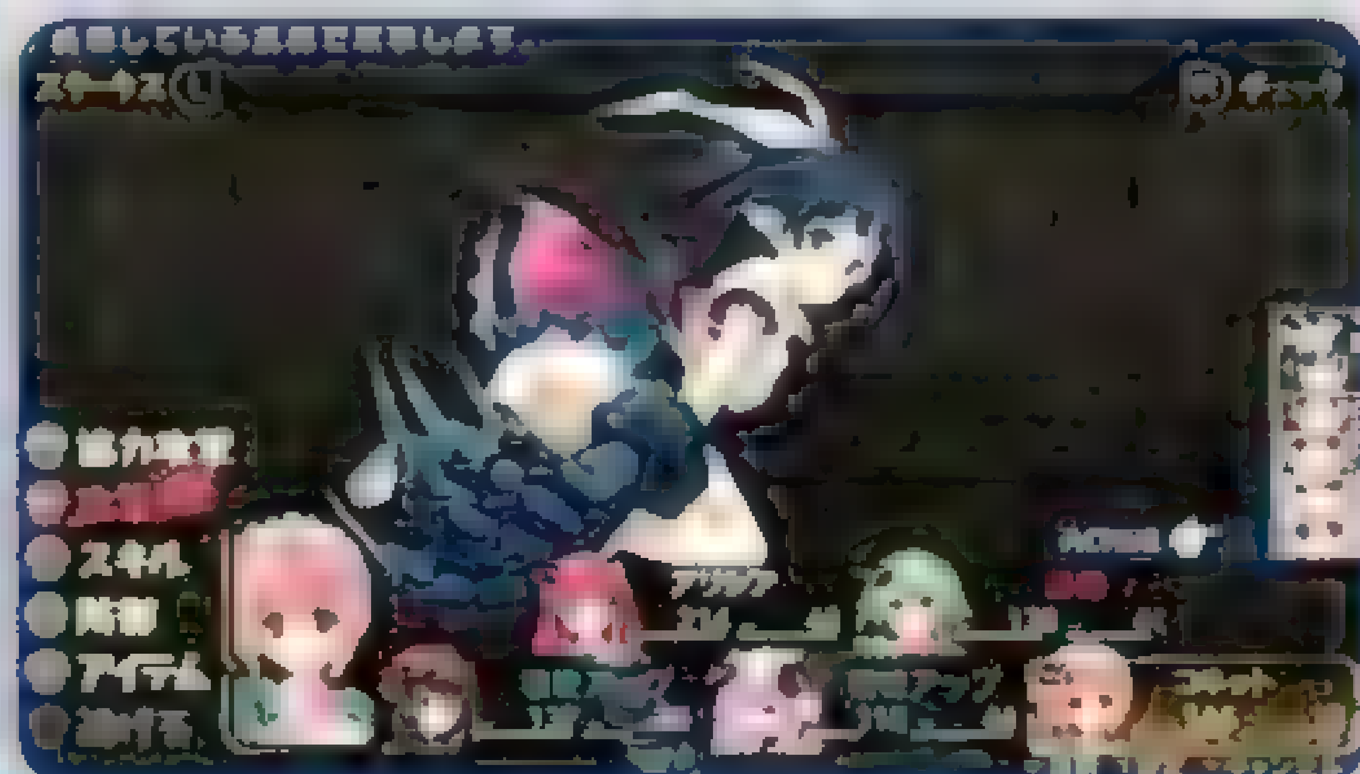


## 永恒的人 王立图书馆与魔物封印

推荐度 8

PSV

本作是PSP平台同名作品的移植版，除了3D迷宫的外观重新绘制外，对原作也进行了大量的细节调整。游戏的剧情脱离了《ToHeart》，以全新的世界观和角色为玩家呈现更为完整的冒险故事。虽然男主角无法参与作战，但可以将击倒的魔物炼成封印书，从而作为装备提升同伴和全队的实力。角色的职业分为5大系列且设有不同的分支，女性角色在转职后的立绘还会发生变化，大量精美的过场插画也是玩家们的福利。



## 英雄传说 闪之轨迹Ⅱ

2014英雄传说 闪の轨迹Ⅱ

推荐度 8

PSV

本作的故事紧接《闪之轨迹》，玩家要以黎恩的视角，见证寻找同伴、平定帝国内乱的全过程。游戏系统基本沿用自前作，等级上限提高到了200级，前作中昙花一现的骑神战、神气合一等系统在本作中正式纳为常规手段。本作中除了可操作原《Ⅶ组》所有成员外，铁路宪兵队克蕾雅、万能女仆雪伦、学生会长托娃等人气角色也加入了黎恩所在的势力，后续DLC中更有敌方人气角色可供幻化，玩家可组建出梦幻般的队伍奋战沙场。



## 展开骑士 勇气之战

テンカイナイト ブレイブバトル

2014年9月25日

推荐度 7

3DS

本作由TV动画《展开骑士》改编而成，讲述了4位少年要作为传说中的勇者“展开骑士”拯救惑星立方体与地球这2个世界。游戏除了故事模式外还有能同时与多个敌人战斗的乱斗模式、和对手进行一对一战斗的对决模式。在战斗中，勇者除了可以变成更强的“X形态”外，还可以和其他几位勇者联合使出合体技给予敌人致命一击。打倒敌人之后就可以拿到素材制作武器和防具，通过自由搭配培养出属于自己的展开骑士。

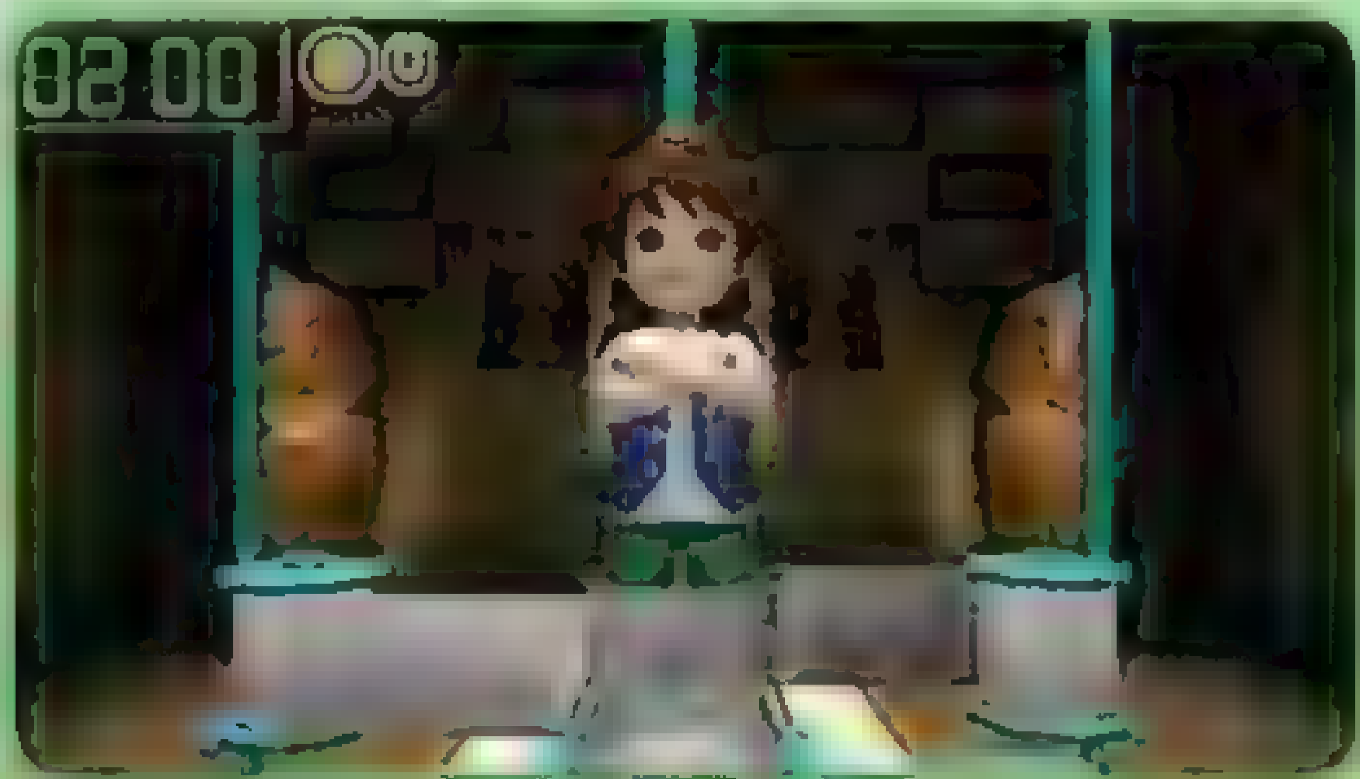


## 解谜战斗TORE 复活传说魔宫

推荐度 4

3DS

《解谜战斗TORE》是日本的一部综艺节目，参加者要进入古代遗迹“TORE的魔宫”去得到传说秘宝“黄金法老男像”，寻宝过程中要突破重重机关并回答各式各样的问题。而本作将节目的内容带到了游戏当中，节目中的诸多场景都在游戏中得到了还原，玩家不仅要眼明手快地进行操作，还需要开动智力来回答谜题。除此之外，厂商还追加了钟摆陷阱、熔岩场景等只有在游戏中才能实现的陷阱，让斗智斗勇的大冒险更添紧张气息。




## 禁忌的玛古那

2014年10月2日

1人

对应遭遇通信

推荐度 7

3DS

这是一款可以享受与精灵妹子其乐融融的旅馆共同生活，以及充满战略性的战斗的作品。游戏为章节制，分为日常部分与战斗部分。日常部分中交代故事剧情，还可以触发特殊事件，加深主人公与精灵的羁绊，以提升精灵的战斗力。战斗部分采用敌我回合交替制，玩家在可移动范围内可以自由反复移动战场上的我方角色。攻击达成10连击以上还可触发“追击”让角色再次行动。积蓄AP后还有强力的必杀技可供使用。



## [illegible]

HIDEBOH … HERO

推荐度 7

PSV

本作是一款原创音乐游戏。故事的背景在近未来的世界，一位躲在角落跳踢踏舞的男孩被神秘男子发现，在这男子的带领下，男孩结识到两位同样爱好踢踏舞的同伴，并在神秘男子的带领下踏上了成为跳舞界冠军的旅途。游戏方式采用了进来比较流行的触摸屏操作，虽然游戏仅对应点击和滑动两种操作方式，对应的符号也都一目了然，不过实际难度并不低，需要有一定触屏类音乐游戏基础才能获得比较理想的成绩。



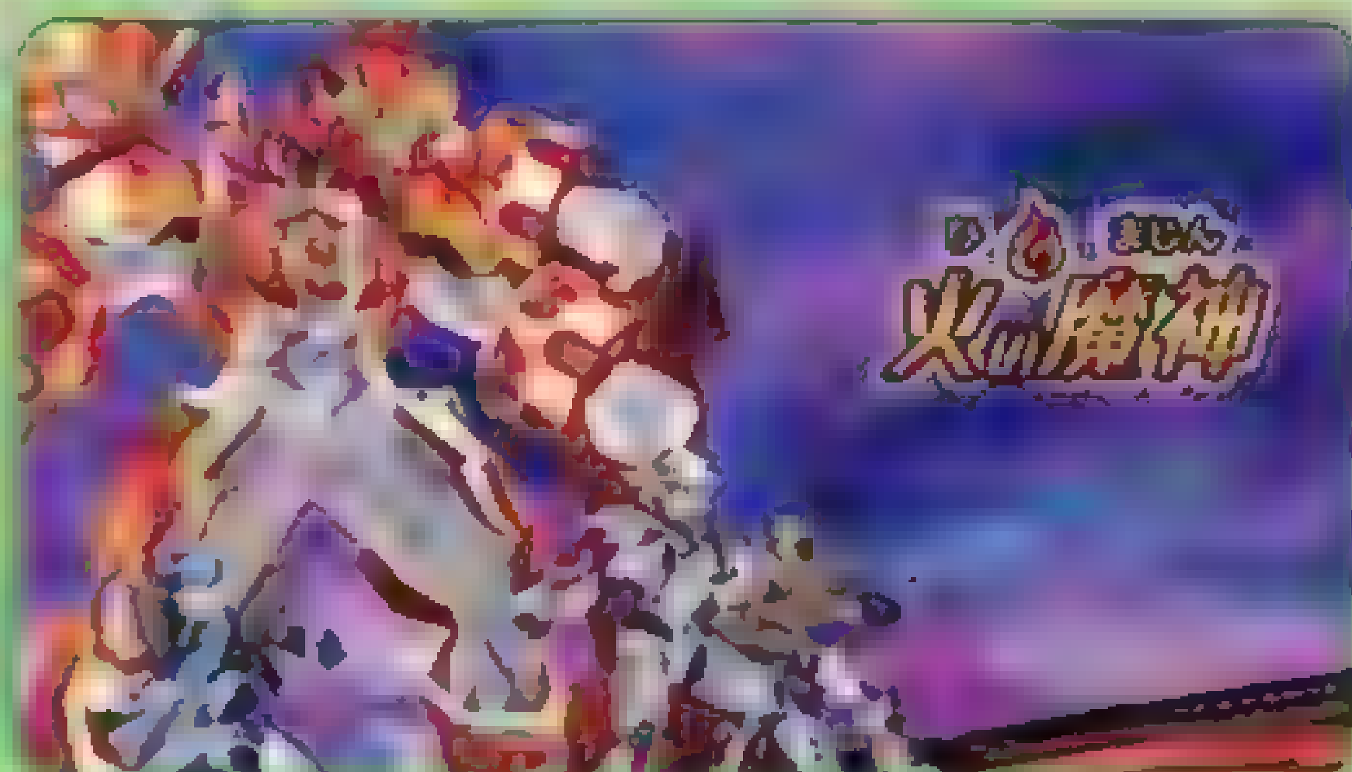
## 魔神之骨 时间与空间的魔神

时间と空间の魔神

推荐度 4

3DS

本作改编自同名动画，讲述了原创角色帮助失去力量的原作角色的原创故事。游戏采取了3V3的战斗方式，玩家操纵的角色要和两名AI角色合力击倒敌人。战斗在特殊的异空间中展开，地面会散落着各种道具和武器，虽然对玩家有所帮助，但是也有可能为敌人所利用。满足一定条件后，玩家还可以召唤出巨大的魔神，对敌人进行强力的打击。战斗胜利后会得到硬币，可以用来抽取寄宿着魔神之骨的卡片。强力的卡片能够让玩家的战斗变得更加轻松。

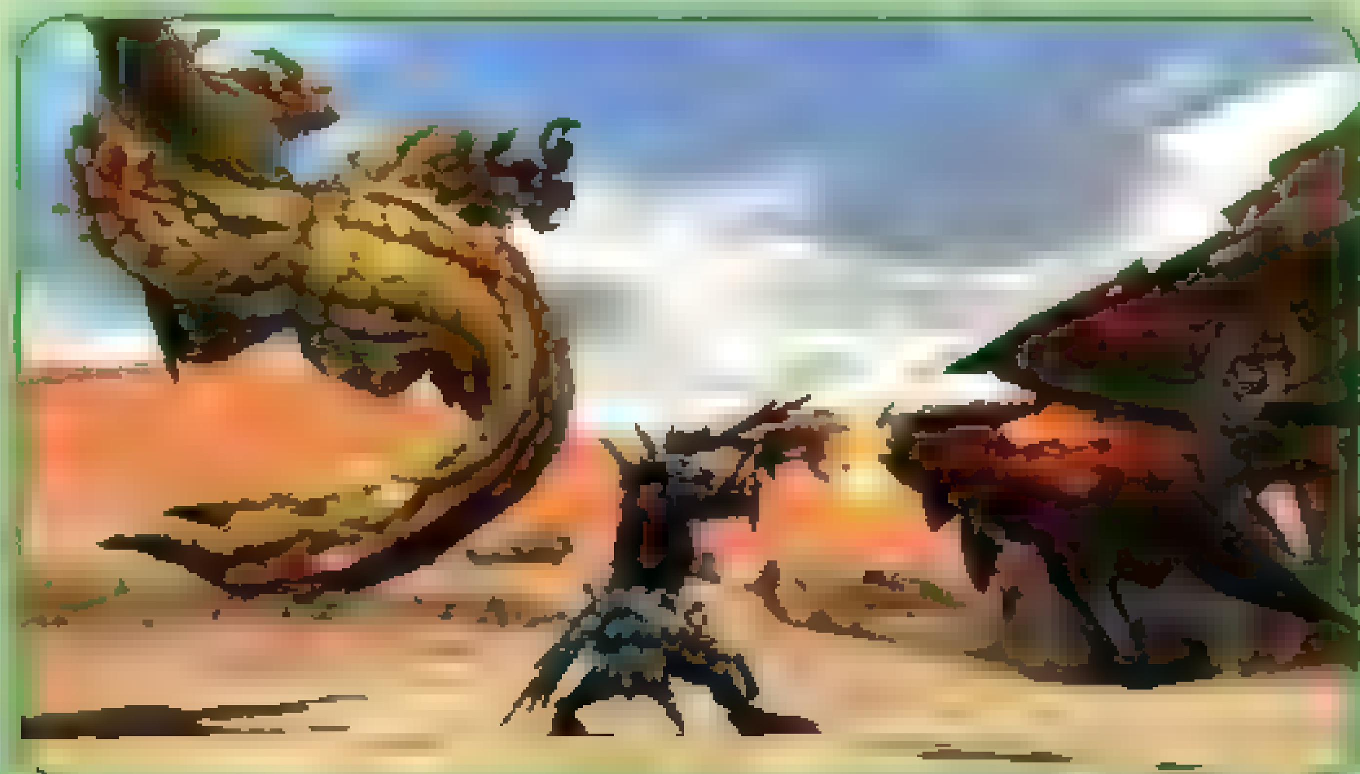



## 怪物猎人4 G

推荐度 9

3DS

本作是《怪物猎人4》的资料篇，按照惯例加入了G级任务、装备以及各种亚种怪物等G级内容。新要素方面包括《MH2》的据点东多尔玛的复活，玩家需要到访这里展开新的故事；还有以前作品中的旧沙漠地图也在加入了高低差要素后再次登场，弥补了《MH4》地图过少的问题。系统方面则增加了专门用来对付狂龙化怪物的抗龙石，在狩猎狂龙化怪物时使用能获得诸如减少所受伤害或提升攻击力等效果。



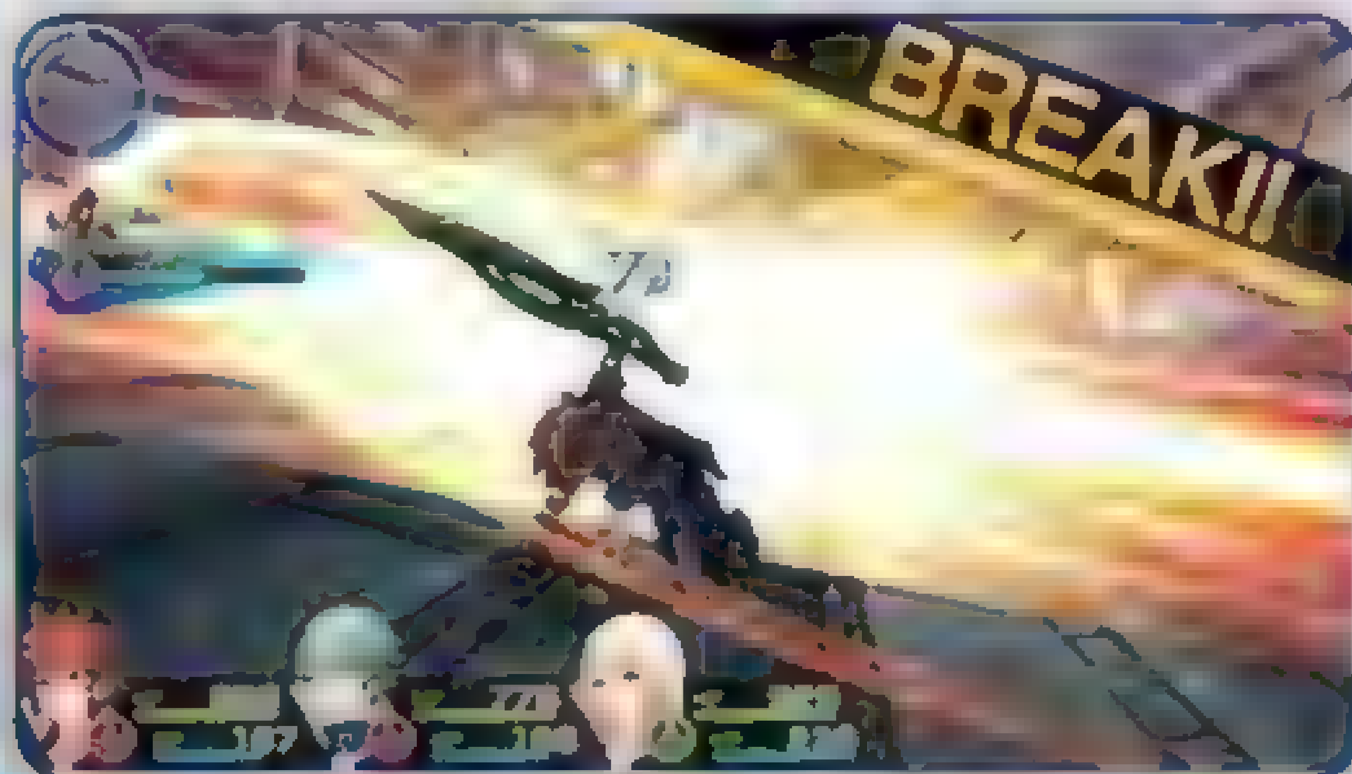
## 混沌之戒 前传三部曲

CHAOS RINGS PREQUEL TRILOGY

推荐度 8

PSV

集结了“《混沌之戒》系列”四部作品的高性价比合集，除了新的《混沌之戒Ⅲ》，玩家还拥有《Ⅰ》、《Ⅱ》和《Ω》的下载权限。虽是一款跨手机平台的游戏，本作却拥有传统RPG完整的剧情流程和回合制战斗方式，玩家可从五名角色中任选三人，通过合成Gene卡牌来强化队伍战力。除主线以外还有获得强力装备与Gene的斗技场模式，每天登录领取的硬币以及每个月特定BOSS的稀有掉落装备，富有收集乐趣。

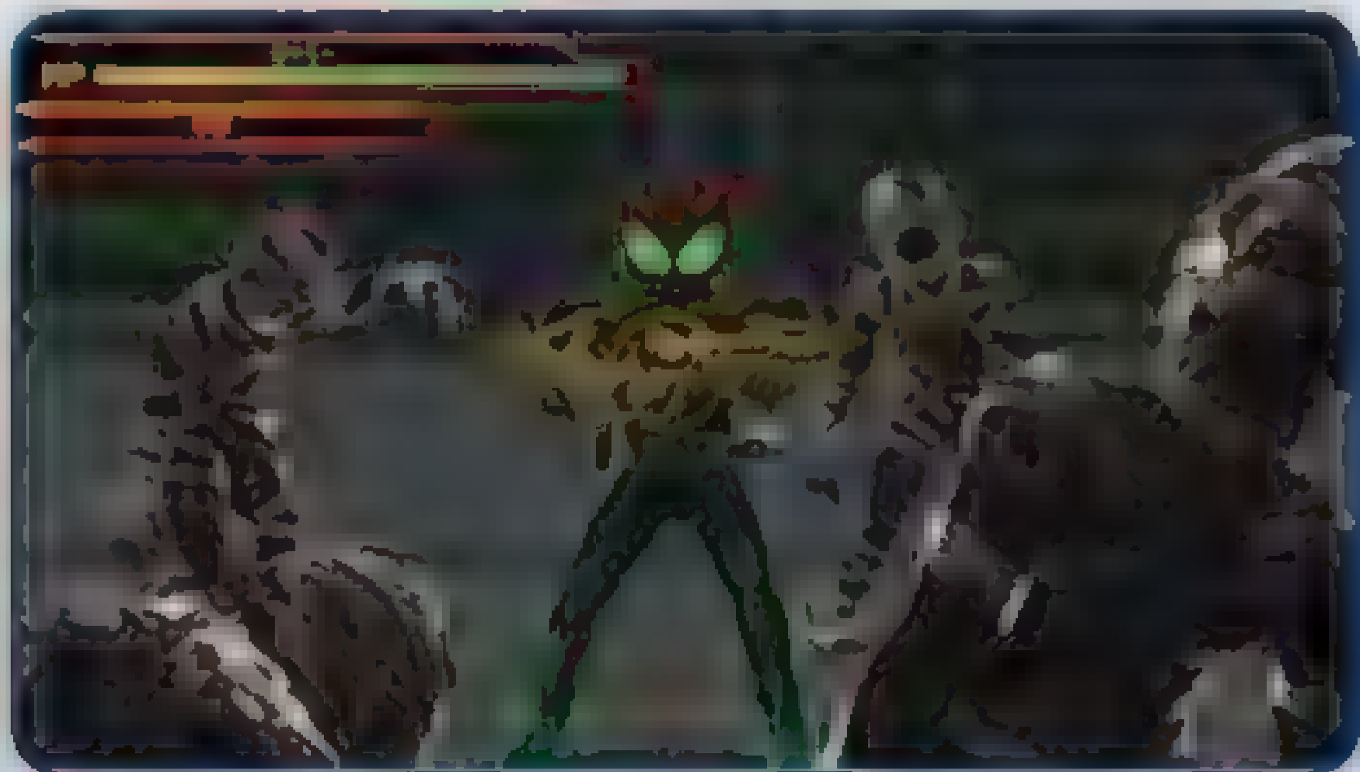


## 超级英雄世纪

推荐度 7

PSV

游戏集合了《奥特曼》、《假面骑士》和《高达》这三大系列为一体，以《G世纪》的系统为基础，能让玩家享受到系列之间交错战斗的魄力。游戏中每个角色的招式动作都得到了还原，除此之外，游戏中很多挑战项目要求都富含原作剧情，对原作品熟悉的玩家一定不会感到陌生。《G世纪》大受好评的“Break系统”依旧得到保留，而且在Break的最后还有让敌人能力大幅强化的系统。另外游戏还支持自由更换战斗BGM。



## 实况力量职业棒球2014

实况……野球2014

推荐度 7

PSV

“《实况力量职业棒球》系列”的2014年度版，除了更新了新赛季的球员资料外，游戏模式也加入了各种新要素。其中荣冠9人模式里根据玩家选的游戏年代，会有当时作为高校球员活跃的职业棒球选手登场；成功模式强化了前作大受好评的事件重组系统，加入了技能让玩家能体验幅度更广的育成乐趣；生涯模式则强化了出门系统，根据设施的等级，商店里的商品种类会有所不同，同时发生的事件也会变化。



## 世界传说 Reve Unitia

推荐度 8

3DS

本作是《传说》正统作品系列的人气角色集合在一起冒险的“《世界传说》系列”最新作。类型变更为战棋游戏，但乐趣丝毫不减。剧情推进部分除了全程语音外，还会穿插高精度的插画和动画。战斗时让特定的角色一起出战能提升好感度，突破一定值后即可发生好感度对话并提升能力。其中甚至有超越作品框架的对谈。好感度高的角色之间容易发动协力攻击或援护防御。系列FANS熟悉的术技甚至秘奥义也收录至战斗中。

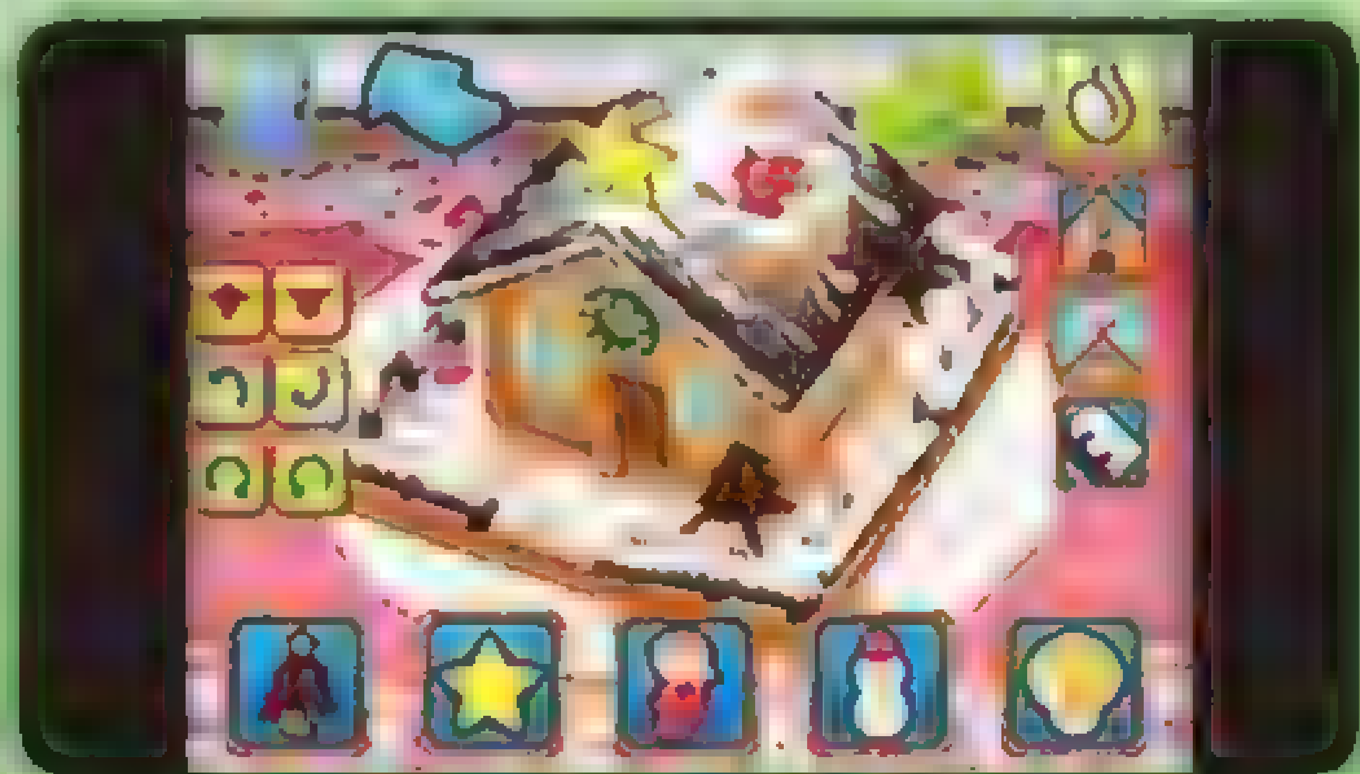


## 料理妈妈 我的甜品店

推荐度 6

3DS

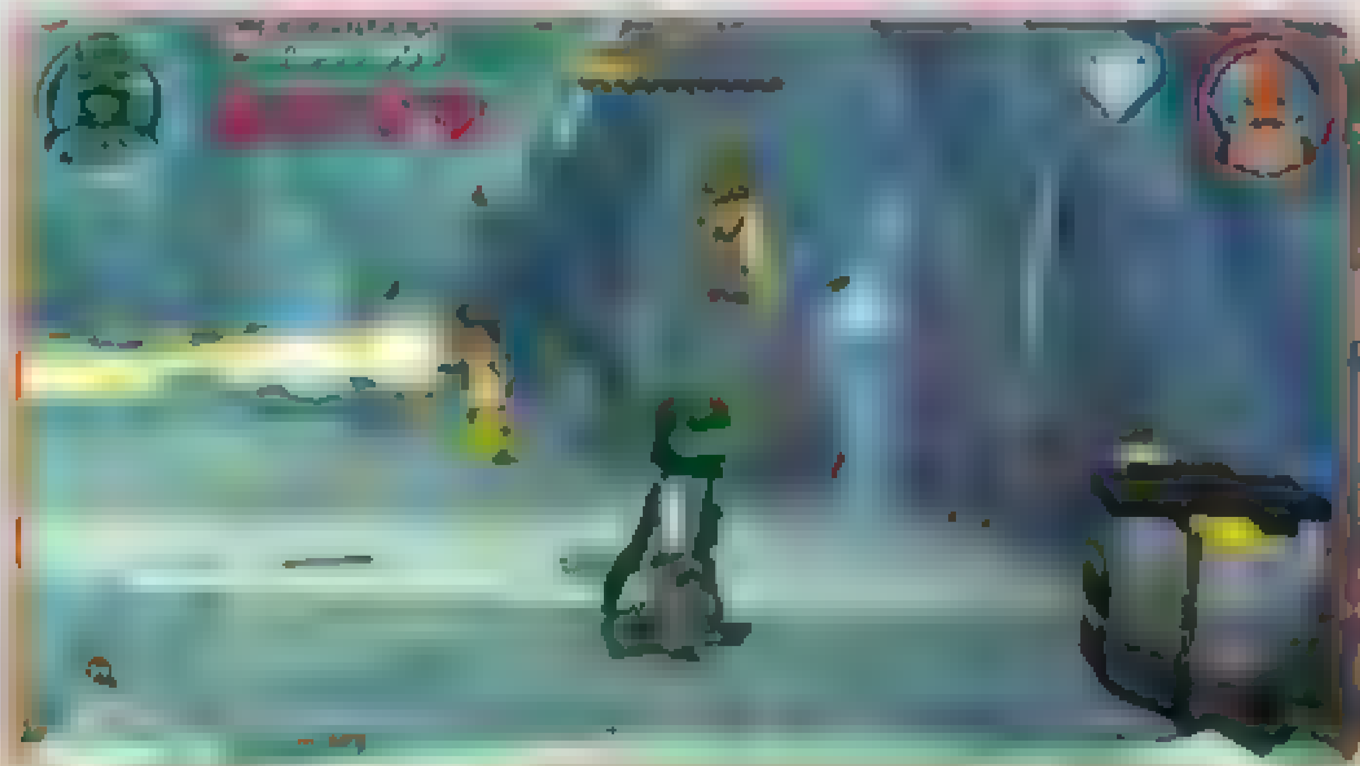
“《料理妈妈》系列”一直以料理类作品为主，本作主打的是甜品题材。玩家的目的是制作花式多样的甜品摆在店里，让店铺壮大起来。话虽如此却不需要什么复杂的操作，玩家只需通过游玩简单的迷你游戏，即可完成甜品的调理过程。完成的甜品能自由改变外观样式，调整到自己满意之后，还可以在游戏中拍照留下纪念。将这些漂亮的甜品放在店里，客人们看到后就会露出笑容，而店铺的评价自然也就蒸蒸日上了。



推荐度 8

3DS/PSV

乐高蝙蝠侠系列的前两作素质都不错，续作《乐高蝙蝠侠3 超越哥谭》相信也会给玩家不错的体验。新作的故事背景依旧将地点设定在哥谭市，玩家要操作蝙蝠侠和他的同伴们展开新的惩治罪恶行动。本作和其他“《乐高》系列”一样，也需要通过切换角色来进行解谜，而蝙蝠侠在行动中的各种装备就相当于多个角色，在游戏中仅仅是蝙蝠侠的造型就有52种。当然有时候也需要得到其他DC漫英雄的帮助才能解谜。



## 触摸侦探 小泽里奈 滑子菇旋律

推荐度 6

3DS

“《触摸侦探 小泽里奈》系列”的魔爪终于伸向了音乐游戏，小泽里奈会与助手滑子菇一起随着音乐翩翩起舞。游戏中的谱面由滑子菇构成，当收缩的光圈正好与其重合时再点击便能成功收获滑子菇。除了普通滑子菇之外，还有各种特殊滑子菇会在谱面中出现，比如不能收获的幽灵菇和奖励特殊分数的国王菇等等，各自都有着特殊的收获方法。管家爷爷还会给玩家设置各种难题，完成之后就能入手服装，给小泽里奈和滑子菇换上。

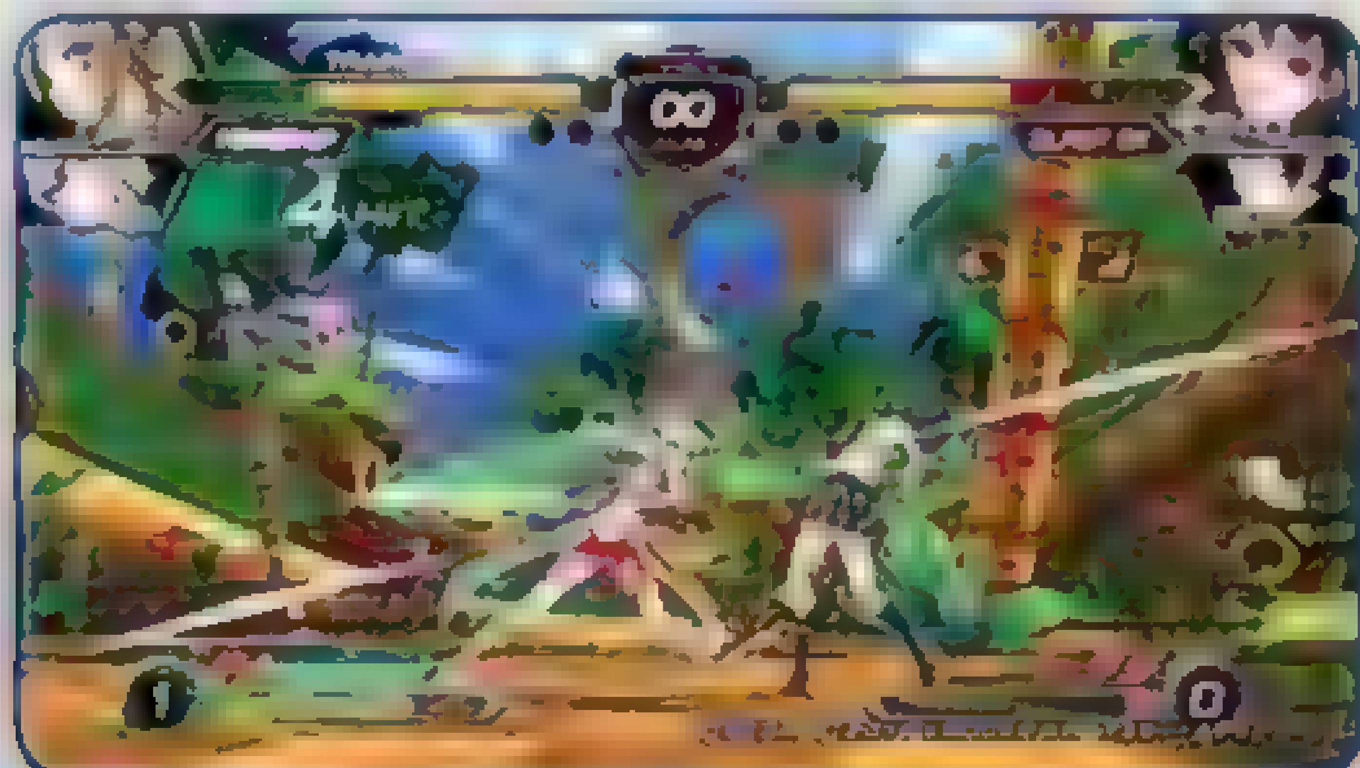



## 电击文库 FIGHTING CLIMAX

推荐度 8

PSV

本作是汇集轻小说出版社“电击文库”旗下高人气作品主人公们的2D对战格斗游戏。对战采用引入援护角色的2对2模式，操作角色和援护角色可以突破作品的框架随意组合。系统方面有面向初学者的连打A键的自动连段，也有合理消耗巅峰槽和王牌标识、甚至是带入援护攻击的高伤害连段。登场角色中还有SEGA自家的角色客串。梦幻对决模式下可以看到主人公们超越作品的奇妙对话。编辑模式下也能更改角色的颜色和名片。

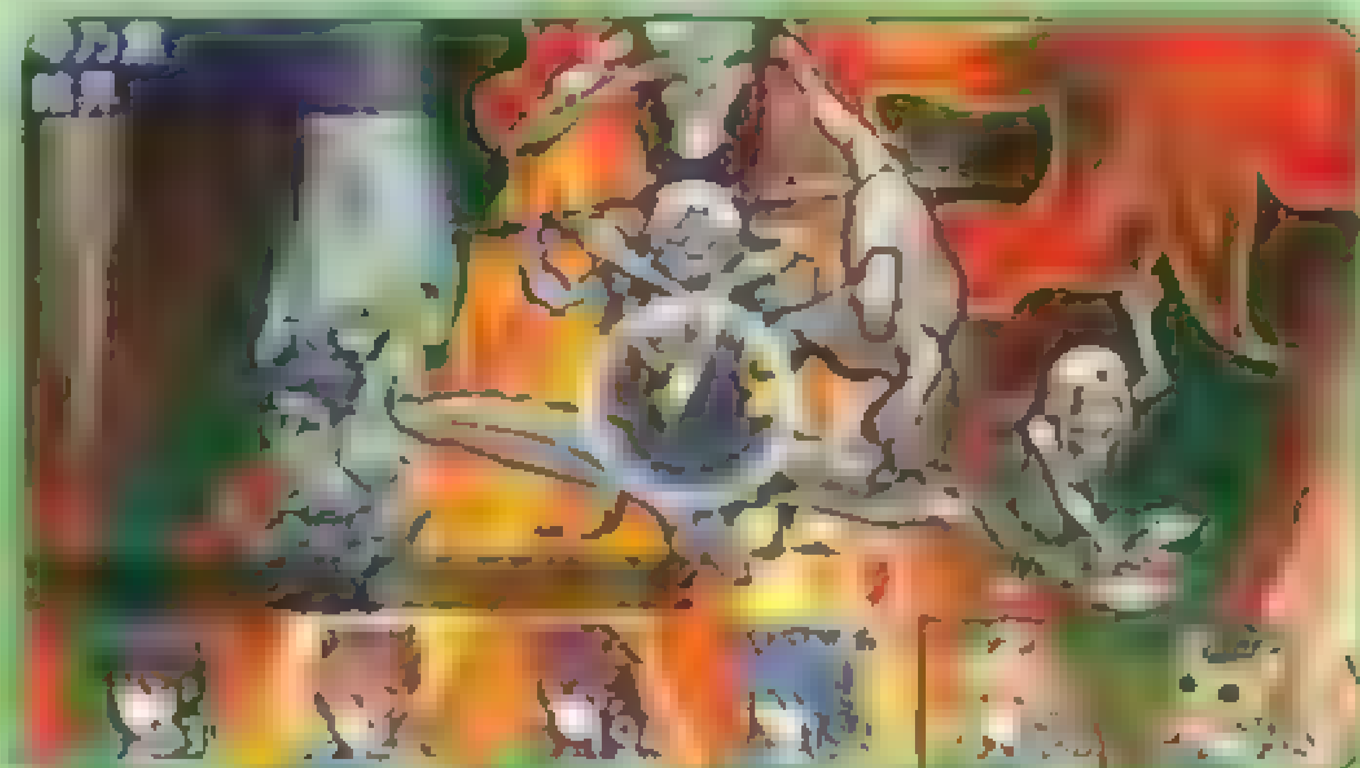


## 冬宫异闻 天御杜命 - 怪

推荐度 7

3DS

本作是迷宫RPG“《冬宫异闻》系列”的外传作品，游戏也理所当然地继承了“《冬宫》系列”的系统。游戏的主人公是一名普通的高中生，因为某些原因，需要在日本古代文化与中世文化所交融的架空世界中旅行。游戏中的系统界面和敌人都是和风风格，就连3D迷宫也有和风的元素。另外，本作可以捕捉妖怪，并让它们作为我方的“式神”参与战斗，在战斗中可以作为队伍的预备替补，与主人公队伍灵活配合以增加战斗的效率。



## 光盘战争 复仇者联盟 终极英雄

推荐度 7

3DS

游戏还原了动画《复仇者联盟之光盘战争》的世界观，几位少年会使用封印在光盘里的英雄的力量与恶势力战斗。每个英雄的实体化都有时间限制，玩家要在有限的时间里根据敌人种类选择合适的英雄战斗，活用各个英雄的特殊能力击败敌人。另外，本作还加入了蜘蛛侠。游戏中的故事模式除了有动画的情节外，还加入了原创剧情。除此之外还有包含丰富战斗的挑战模式、能够育成角色的角色模式。

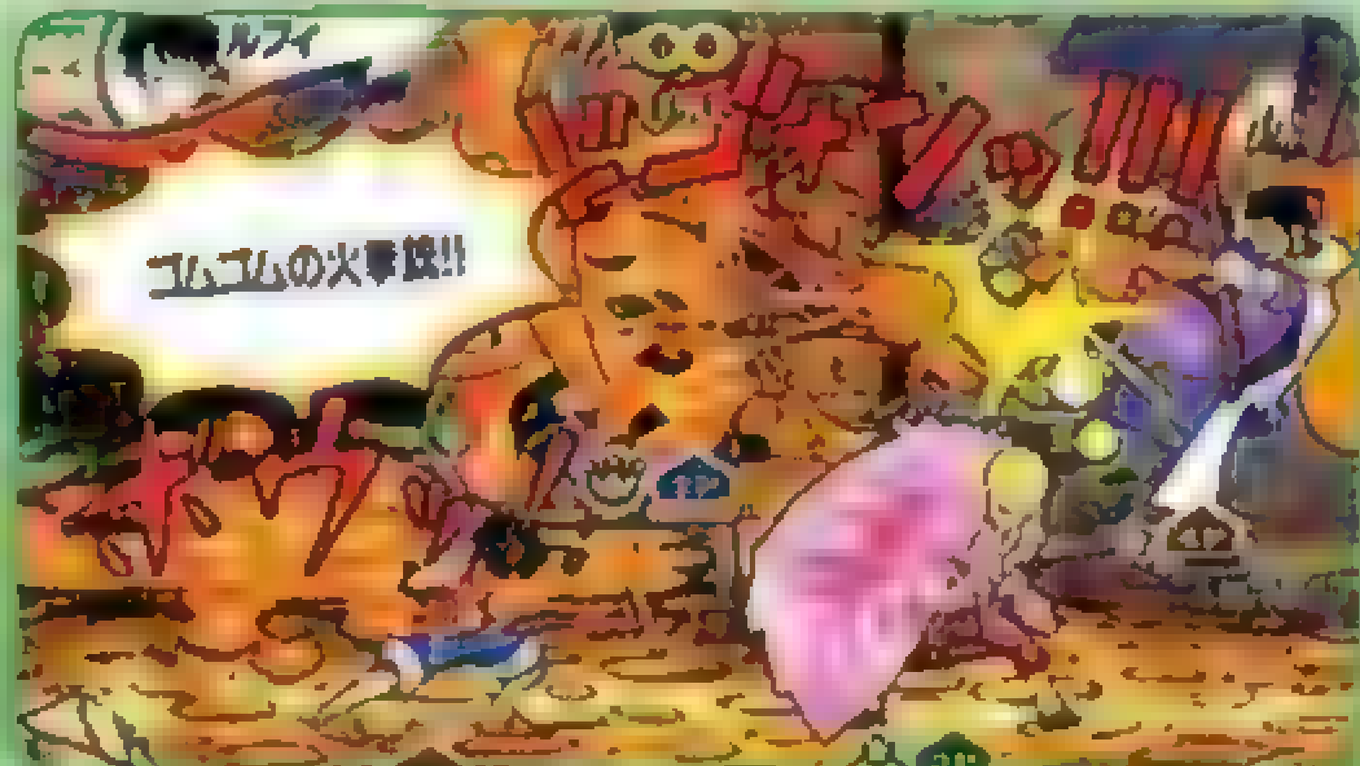


## 海贼王 超顶上战争！X

推荐度 7

3DS

《海贼王》乱斗系列的最新作，收录了路飞草帽团、海军以及剧场版中出现的丰富角色，以简单的操作使出爽快的攻击技。系列首次引入了同盟战斗系统，玩家可在两个可操作角色之间来回切换，灵活应对战局。切换角色时可形成特殊连技，并实现紧急回避动作，进一步丰富战略性。原作中熟悉的道具和乘坐工具会在场景中乱入，令战斗白热化。本作模式丰富，主线外有大量地域可供冒险，角色的招式也几乎与前作完全不同。




## 索尼克 爆破 碎裂水晶

Sonic Boom：Shattered Crystal

SEGA | ACT | 2014年11月14日 | 1人

推荐度 6

3DS

游戏将以往“《索尼克》系列”的速度感和探索解谜要素合而为一。玩家要操控索尼克在关卡中不断地探索，直到找齐足够的关键道具才能开启下一关，而在关卡中索尼克会遇到各种不同的障碍，此时就需要更换其他伙伴将障碍解决后才能继续探险，不同的角色有着不同的特殊能力，对应各种各样的机关解谜。除了探索外，游戏中还有竞速赛和BOSS战，让游戏的玩法不仅仅停留在探索上，而且游戏中还有过场动画供玩家欣赏。

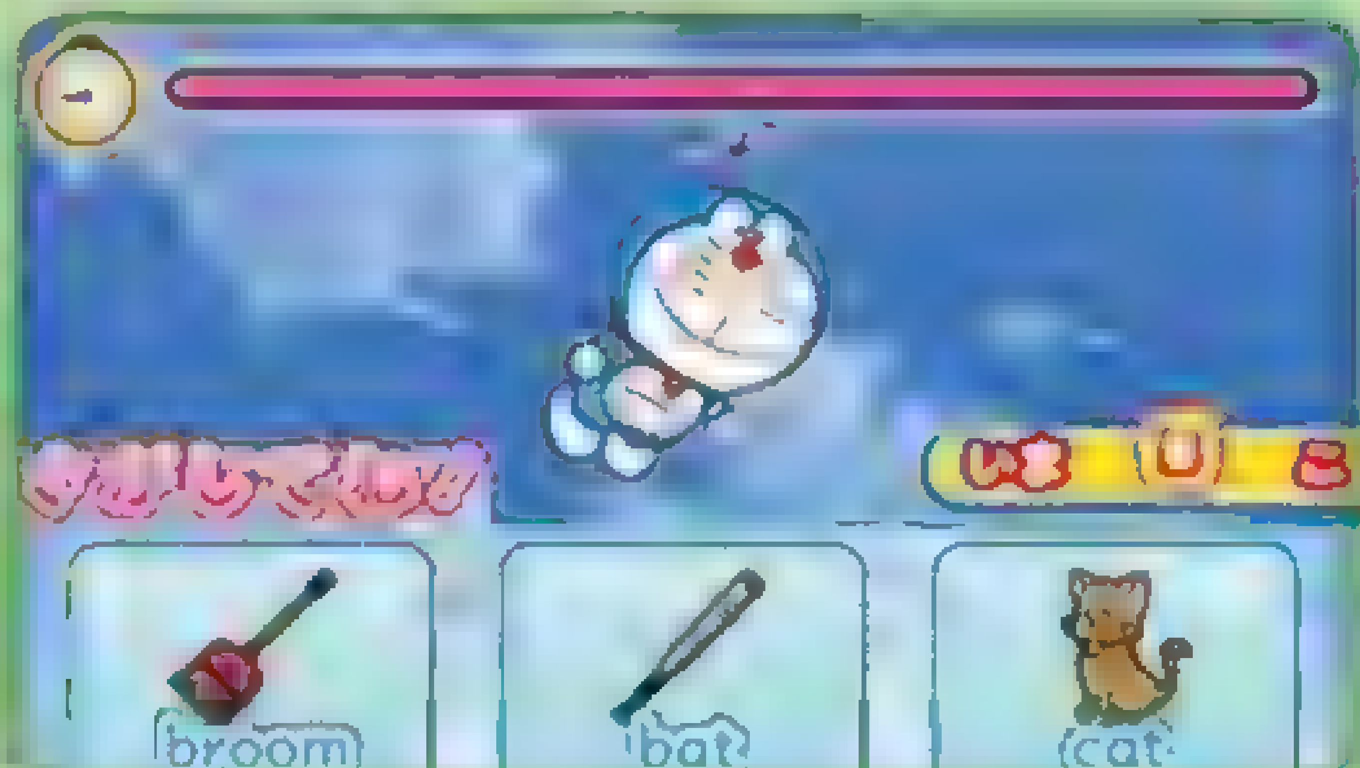


## 哆啦英语 野比太与妖精的不可思议收藏

推荐度 4

3DS

本作是一款面向低龄学童的英语寓教于乐游戏。在王子大人的请求下，野比太、哆啦A梦与妖精会出发收集不可思议的收藏品。游戏分为好几种游玩方式，例如将上屏中显示的物品在下屏画面中找出来，又或是选择下屏显示的字母，将上屏不完整的英文单词补充完整。完成迷你游戏能够获得收藏品，可以在收藏模式中反复查看，趁此记熟它们的英文拼读法。而考验玩家词汇量的小测验，就是英语的词汇接龙，还蛮有难度的哦。

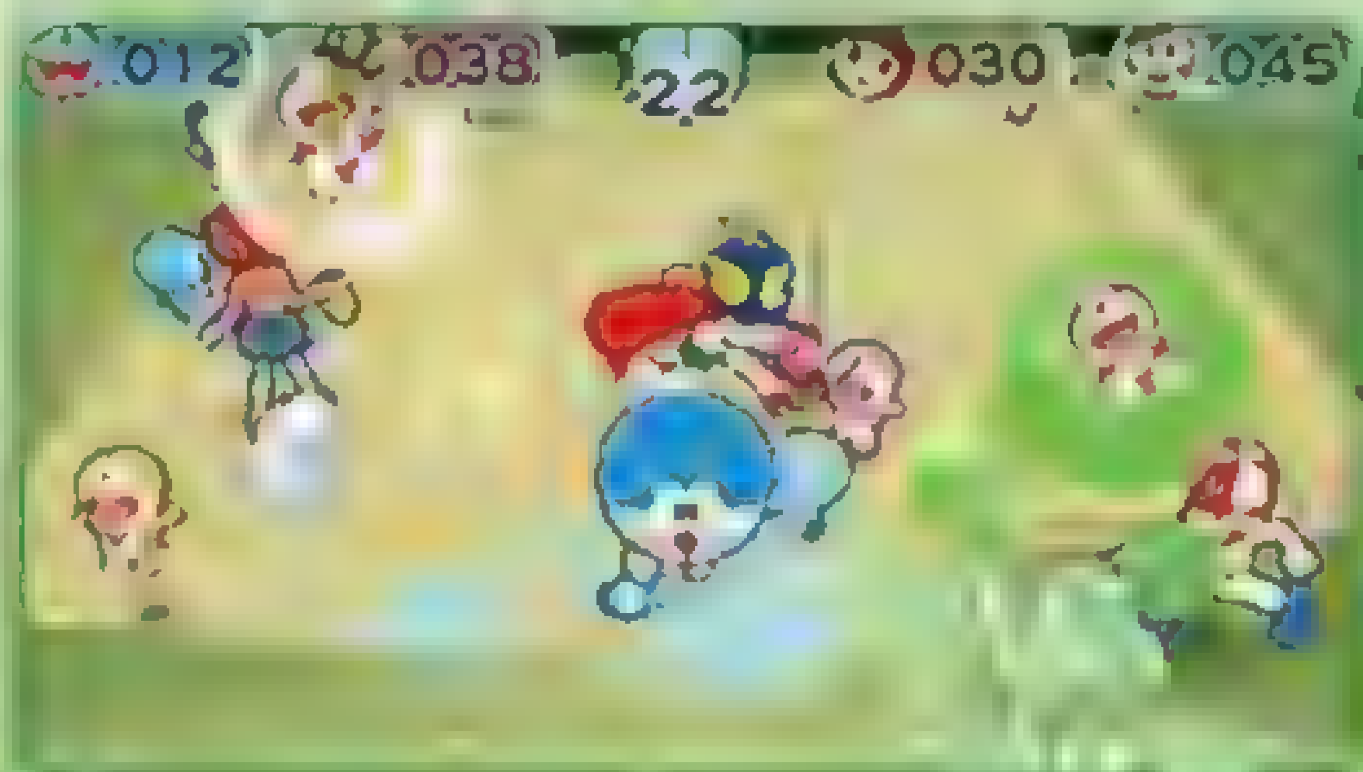


## 藤子·F·不二雄角色大集合 科幻喧闹聚会

推荐度 6

3DS

本作是将著名漫画家藤子·F·不二雄老师笔下的角色集合起来的聚会型游戏。游戏为双六模式，投掷骰子即可让角色前进，每个格子都有特定的效果。当回合内所有的玩家都掷过一次骰子后即会进入迷你游戏，内容都是还原作品原作中的桥段，击败对手即可获得优势。在设定回合数结束时还会进入最后的迷你游戏，在这里追求最后的大逆转吧。另外单人游戏的故事模式下，还可以看到不同作品的角色其乐融融交谈的景象。



## 口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

推荐度 9

3DS

基于六世代的画面引擎和规则重制的第三世代开篇作《红宝石·蓝宝石》，并在此基础上增加了导航系统，除了各种全新体验，《X·Y》的三大系统也都整合进导航中。流程的一周目收录了原作的全部内容的同时，也增加了大量幻虚幻之地，而二周目则增加了全新的“Delta之章”，不仅将诸多地标设施串联起来，还将本作与《X·Y》无缝融合，更揭开了MEGA进化的秘密。而“Delta之章”后还会开启种种收集要素，更可以去对战度假区一试身手。

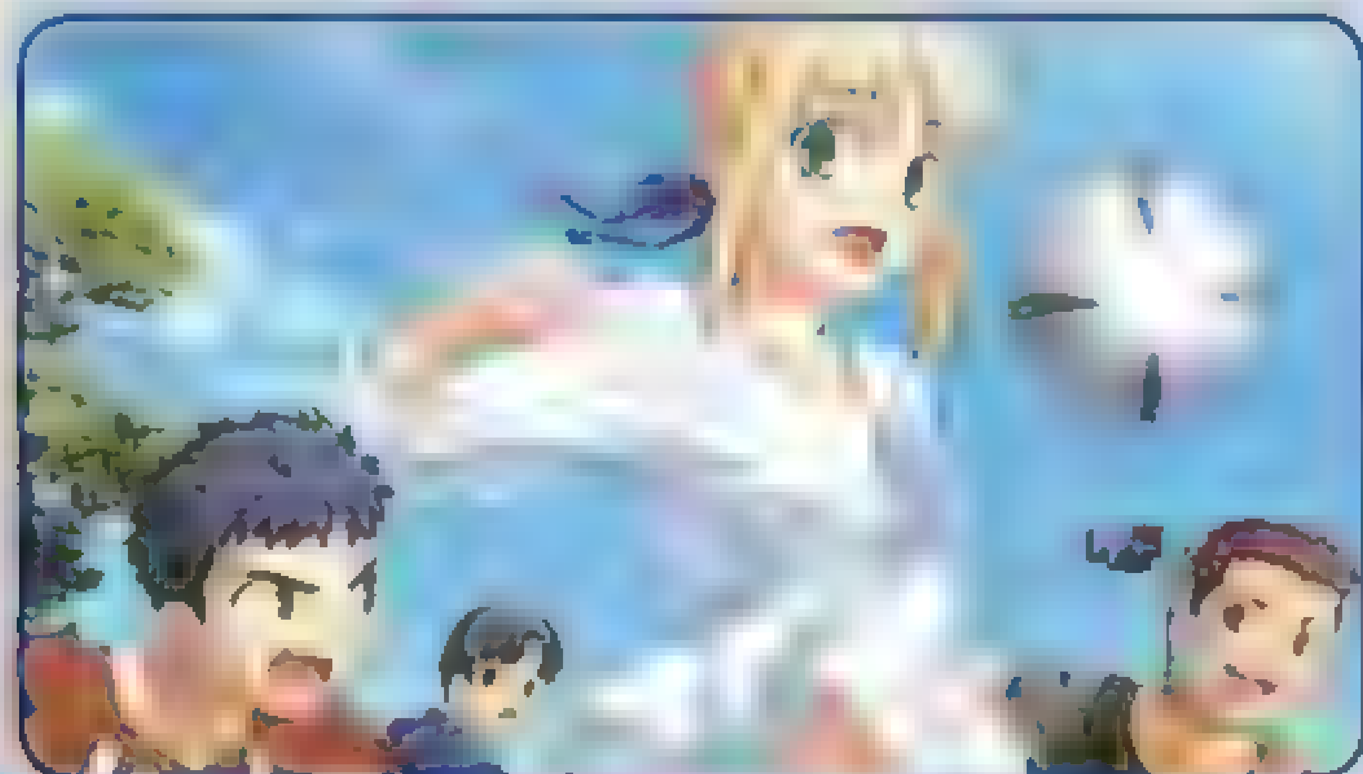


## Fate/hollow ataraxia

推荐度 8

PSV

本作讲述了《Fate/stay night》半年后的全新故事。而这次从PC平台移植到PSV平台后也实现了FANS们期望已久的初次全程语音化。原本应当结束的圣杯战争再次展开，玩家要扮演卫宫士郎，在白天的日常部分收集到足够的情报，然后在晚上打开通向下一阶段的路线，最终解开无限循环的日常与圣杯战争的真相。本作在《Fate/stay night》的基础上追加了两名全新角色，PSV版也经由ufotable制作了两段全新的OP影像。

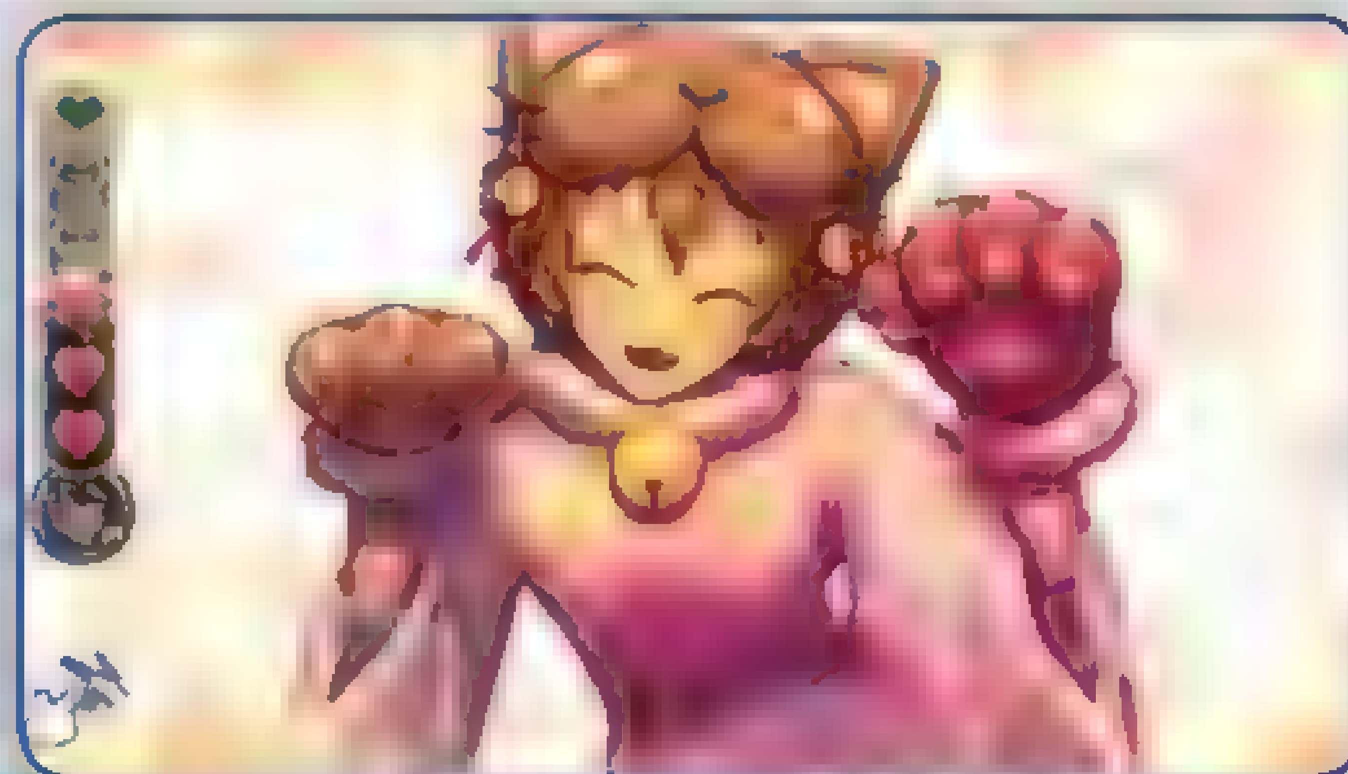


## 大江户BlackSmith

推荐度 6

PSV

一个是只剩下一年寿命的铁匠，一个是在烟花之地卖笑的游女，一次相遇，是否能改变彼此一生，全在玩家一念之间。作为铁匠，主角需要深入地底挖矿，然后用矿石打造武器或饰物，一边磨练手艺营造名声，一边赚取与游女见面的资金。在街上行走可以接受居民的委托来挣外快、与异性保镖对话来加深感情，还可能看到发生在居民之间的一连串特殊事件。和游女约见的过程中，有时会发生让人脸红心跳的“杀必死”事件。

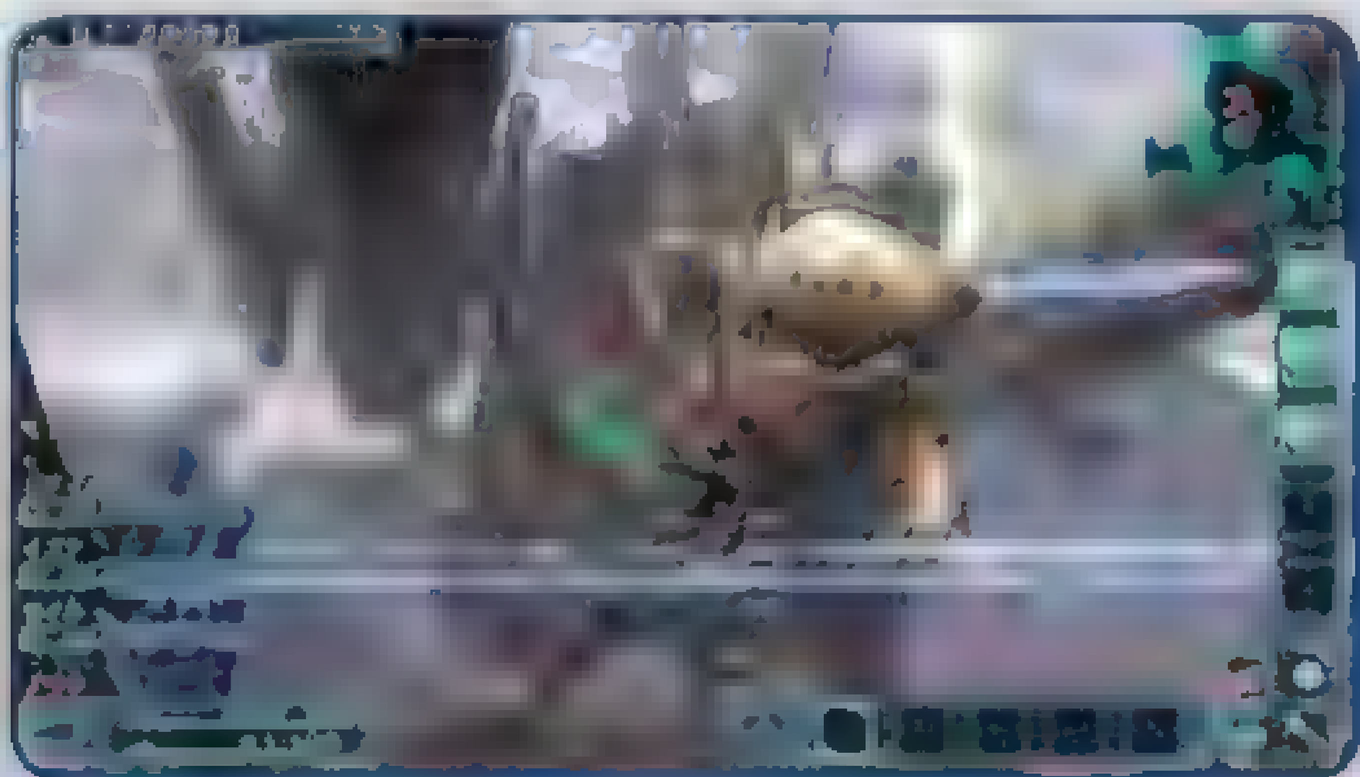


## [illegible]

推荐度 7

PSV

由tri-Ace开发的PSV独占作品，玩法与装备收集均向狩猎式游戏靠拢，玩家可从人类、新人类和机械人三个种族中任选其一，在流程里适时切换职业，讨伐各式巨灵。角色的建模和纸娃娃系统均十分出色，每种武器均对应大量华丽的招式，进一步组合出连续技快速讨伐敌人，收集各部位素材。将巨灵打至濒死时有机会加以捕获，之后在战斗中召唤使用。本作声优阵容豪华，武器可进行丰富的部件编辑，主线之外亦有大量支线任务解禁各项要素。

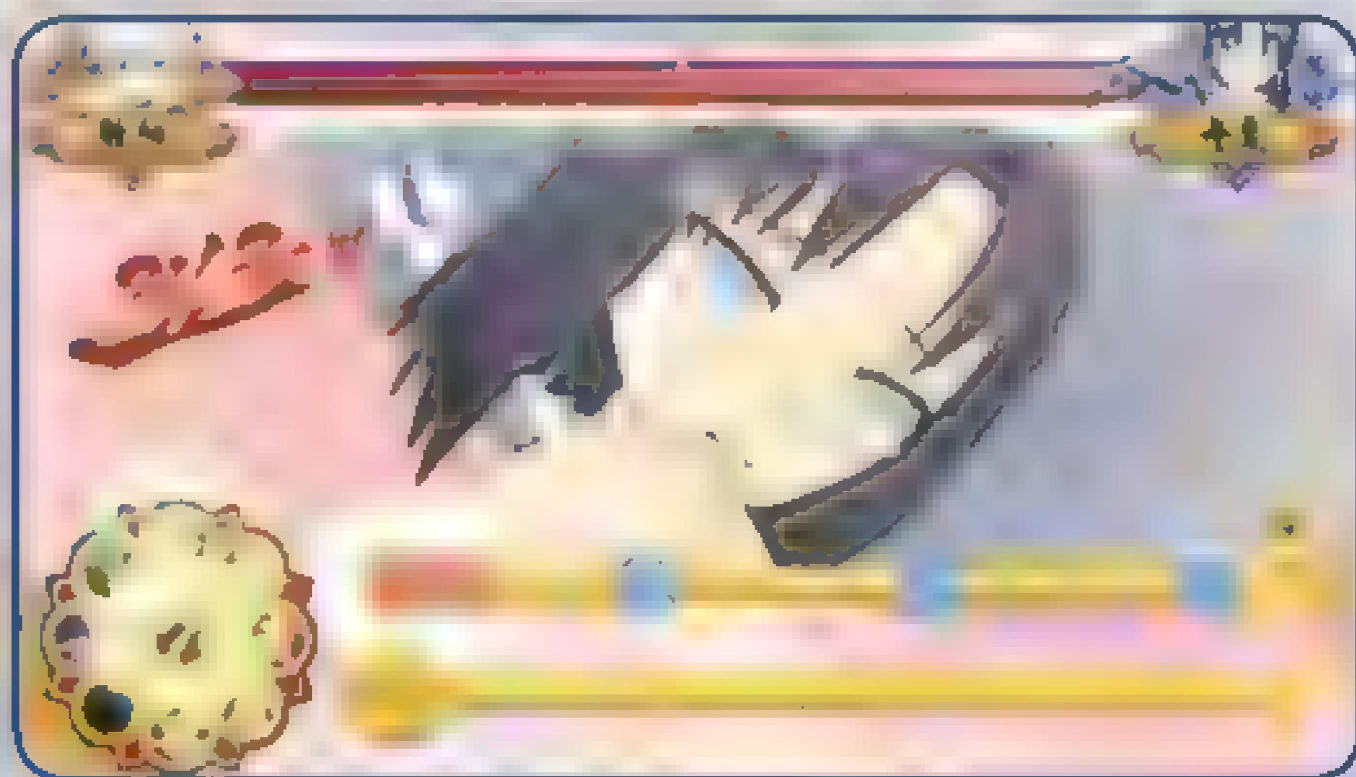


## [illegible]

推荐度 6

PSV

本作的下载版分为本体包A+B，早在2014年3月20日就在PSN上优先放出了A包的下载，而作为实体版的本作则将本体包A+B合二为一，玩家可以实体版中直接玩到本作的所有曲目。游戏以《闪乱神乐》中的女性角色为卖点，屏幕的红蓝两条线上会流过各种食材，玩家要根据节奏对它们进行切、烧、装盘等操作，最终完成料理。根据按键准度，担当评委工作的半藏会分阶段给出评分，失败的一方会被破衣光线轰得衣衫褴褛，极具看点。

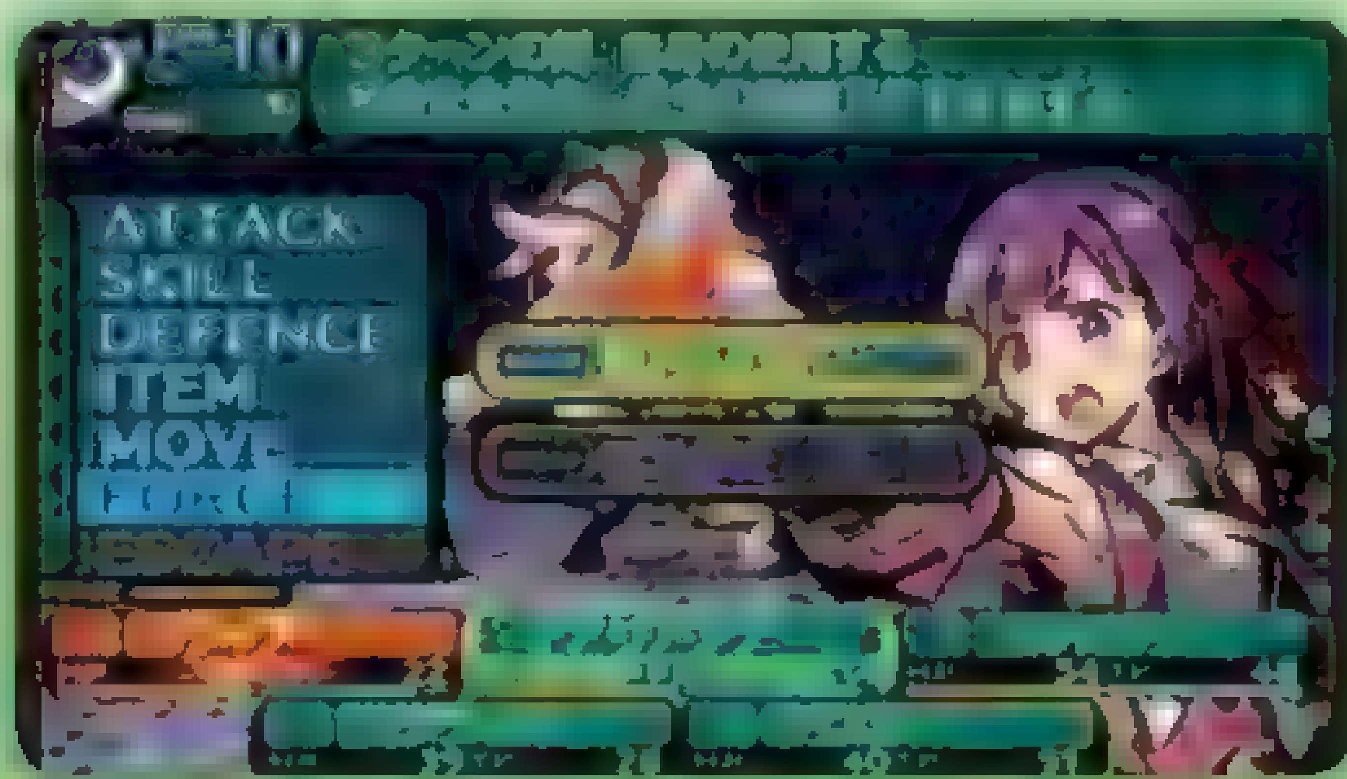


## 新・世界树迷宫2 巨龙骑士

推荐度 8

3DS

3DS平台的第三作延续了先前开创出的“新”模式，以系列2代的世界观和基础架构为基础，通过新的引擎和剧情展现出全新风貌的《世界树迷宫》。在故事模式中玩家能以5名固定的角色展开冒险，而原汁原味的经典模式则允许自由组成队伍探索树海。本作将先前尝试过的“魔石”进一步完善，追加了回收和交易系统，令其更具实用价值，此外还有料理开发和都市投资等新鲜元素，前作的BOSS则通过付费DLC形式供玩家挑战。



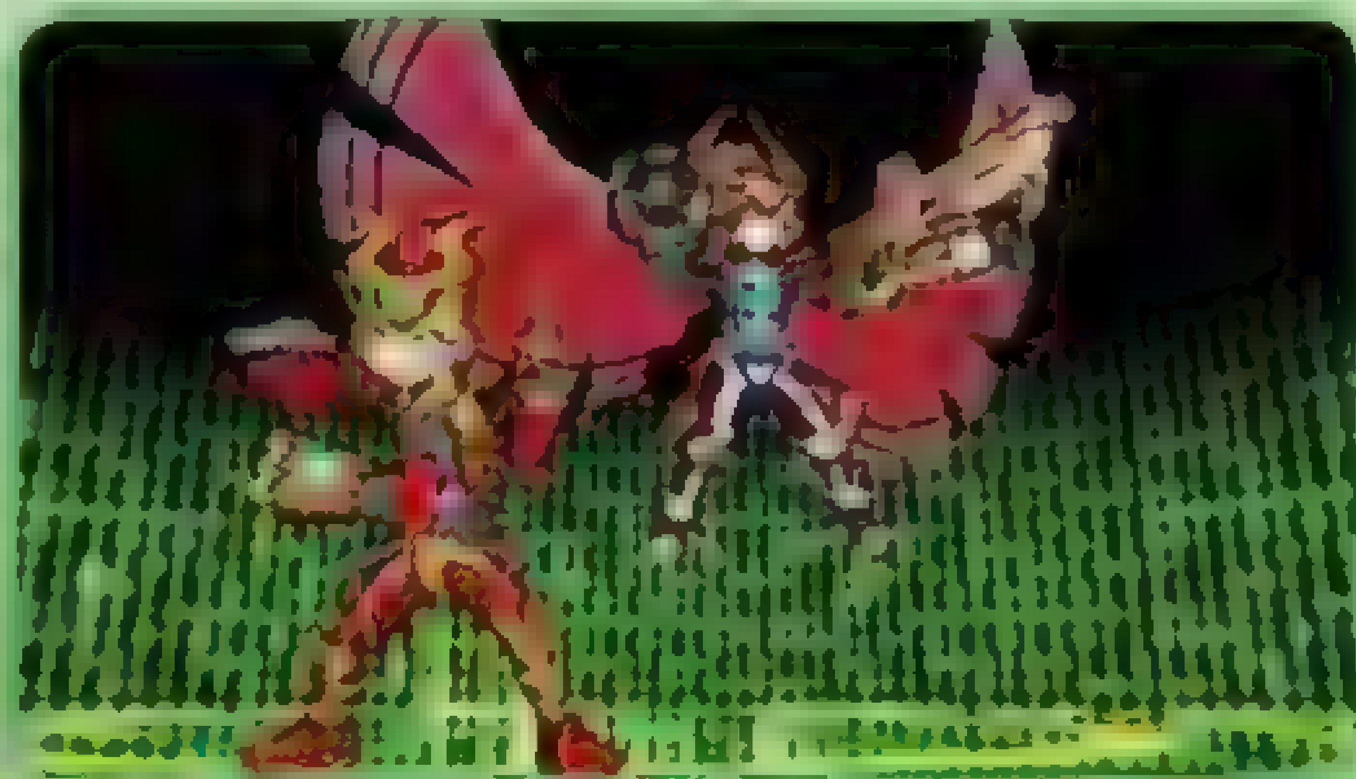

## 英雄银行2

推荐度 6

全年龄 | 对应邂逅通信

3DS

前作完结之后，和平并没有在胜堀町停留太久，将日本卷入混乱的神秘集团“七服神”踏足了这块土地。而解除了1亿日元债务的主人公，又很快地欠下了1兆日元……故事的舞台扩展到全日本，不仅出现了众多风景名胜，登场角色数量更不可同日而语。战斗系统有了很大的变化，战斗改为双人战。英雄装不会再因为穿着时间而变脏，取而代之的是体力值的概念，玩家需要适时替换场上角色来避免体力耗尽。本作的英雄装可以更换部件来提高性能，而且还能够通过进化来大幅强化。



## 吃豆人世界2

推荐度 6

2014年12月

3DS

前作的吃豆人还只能在2D平面一显身手，而本作已经是一款3D动作游戏了，在开阔的舞台内全方位行动是其一大卖点。剧情贴近最新动画，原作的反派及场景均有登场，吃豆人的两名同伴也加入游戏，在战斗中驾驶交通工具增援。变身要素依然健在，只要吃下力量树果就能变身，而且本作还增加了新的形态，每个形态都有各自的特殊能力。只要适时按下按键，吃豆人就会靠近最近的幽灵并将其吞食，连续吞食能够形成Combo，爽快感满点。



## 进击的巨人 人类最后之翼 联结

推荐度 7

CHAIN

3DS

2013年发售的《进击的巨人》的3DS游戏取得了不俗的成绩，时隔一年，本作的加强版便来到了各位玩家面前。游戏最大的特点就是加入了网络联机功能，玩家待在家里时可以不必再忍受拖后腿的AI同伴，而是组成真正的兵团一起讨伐巨人。本作还提供了网络排行版，显示玩家的等级、讨伐数及称号等等，鼓励玩家互相竞争。新动作的加入则打破了原来略显单调的战斗模式，玩家可以在战斗中更好地观察及牵制，这也让联机变得更加有趣。



## [illegible]

推荐度 8

3DS/PSV

基于《战国无双4》的引擎和系统制作，延续“《编年史》系列”的4人切换操作和“战技”系统，在一骑当千爽快杀敌的同时更具战略性。本作的一大卖点是假想剧情，通过自创主人公与无双武将之间的交流不断加深羁绊，从而解锁与史实截然不同的假想路线，最终迎来大团圆的欢乐向结局。回归的“练武馆”模式中有吕布、远吕智等角色客串，自由度更高的武器强化系统则允许玩家打造出得心应手的神兵利器。



## 地球防卫军2 携带版V2

地球防卫军2 PORTABLE V2

推荐度 7

| D3 Publisher | ACT | 2014年12月11日 | 1～4人 |
| --- | --- | --- | --- |
| 5616日元 | 15岁以上 | 对应PSV TV | |

PSV

PSP时代的《地球防卫军2》在加入了新要素后登陆PSV平台。游戏中玩家化身为地球防卫军，为了保卫地球不受外来者的侵略，与各种各样的巨大生物和外星敌人展开了殊死的战斗。这次可操作兵种除了原来的陆战兵和飞行兵外，这次还增加擅长支援和空爆的空袭兵。游戏共有78个关卡，玩家需要根据每个关卡出现的敌人以及地形来制定战术。游戏的难易度则分为5个阶段，无论是菜鸟还是系列老玩家都能以自己的方式体验游戏。



## 妖怪手表2 真打

推荐度 9

3DS

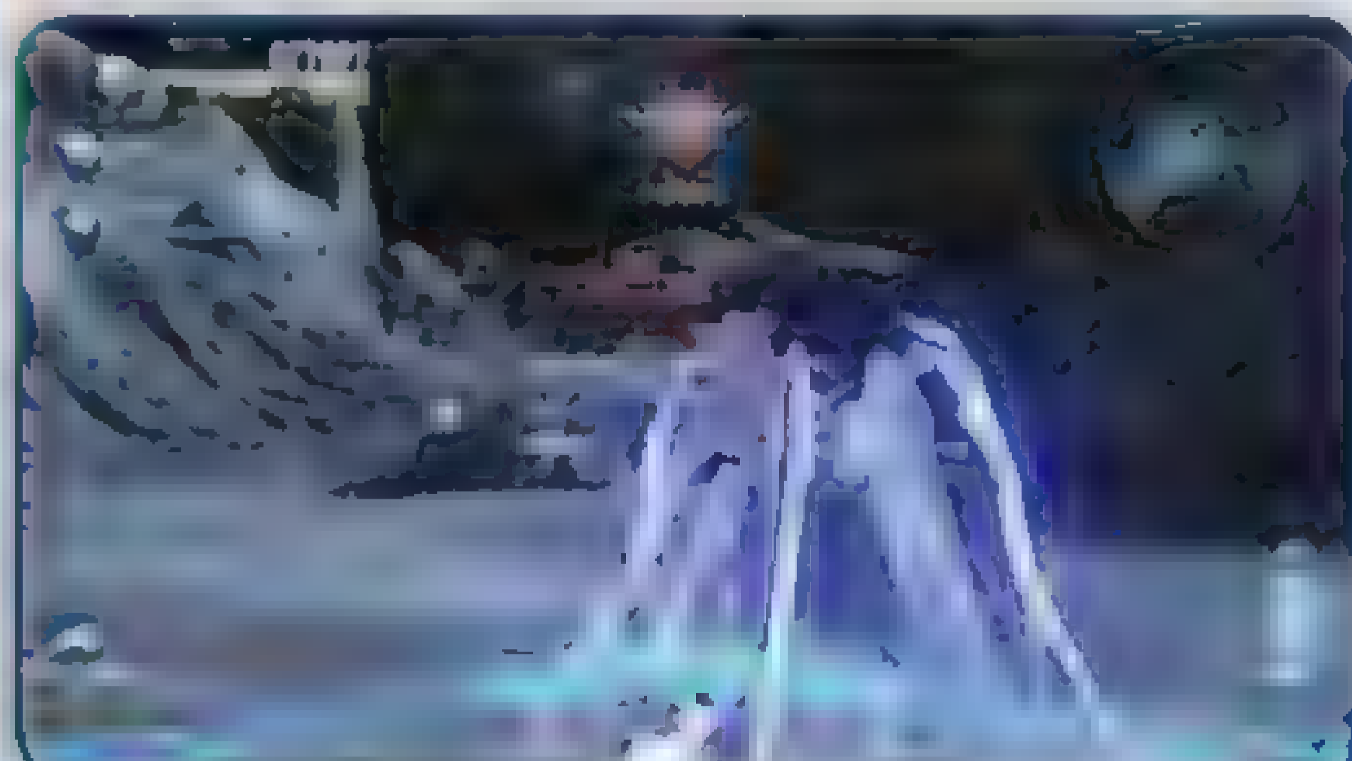
作为《元祖·本家》版本的资料篇，《真打》不仅包括了前两个版本的主要内容，还追加了全新剧情、支线任务、追加场景以及妖魔特急列车、温泉战斗等新系统，在“破坏者”系统中还有新BOSS为玩家们的共斗带来更多乐趣。本作不仅有着光之大蛇与暗之九尾等限定妖怪，玩家还可将怪魔等妖怪也收入队伍中。使用本作与《元祖·本家》联动的话可获得特殊的朋友妖怪和合成道具，在联动迷宫中更有着神秘的妖怪在等待玩家。




推荐度 9

PSV

游戏继承了前作《高达破坏者》的世界观，依旧是以“钢普拉对战”为主题，不过在这个基础上加上了剧情要素，让游戏更有趣味性。玩家在游戏中需要通过破坏对方的钢普拉以获得零件，然后用那些零件组成更强大的钢普拉，以便攻略往后的关卡。除了和自己比例相同的敌人作战外，游戏中还加入了超大比例的大型敌人，大型敌人的数量也比前作多，还在PG规格的敌人身上增加了“弱点”的设定，破坏成功后能降低敌人的能力。



神次次元ゲイム ネプテューヌRe;Birth3 V CENTURY

推荐度 8

PSV

本作是《海王星》正统RPG系列重制登陆PSV平台的第三作。剧情讲述了女神涅普图努误打误撞来到了异次元世界，而为了回到自己的世界，她又得拯救这个异次元的“游戏业界”。本作在原版的基础上追加了全新剧情，各章节的重要剧情也经过了大量追加和改良，还有追加的特殊章节。战斗系统方面将繁琐的消耗系统整合为SP槽，方便玩家对技能、必杀技乃至是女神化的消耗进行管理。此外游戏的细节品质也更加亲切。



## 最终幻想 探索者

FINAL FANTASY EXPLORERS

推荐度 8

3DS

本作是“《最终幻想》系列”外传作品，玩家要扮演一名在小岛淘晶的探索者，通过与岛上的魔物殊死搏斗来获取财富。游戏兼具《FF XIV》和狩猎类作品的特征，玩家要通过职业和技能的搭配打造出一名符合自己战斗风格的探索者，或独自一人、或与同伴组队在小岛冒险。流程中有大量的敌人需要玩家去讨伐，其中拥有丰富招式的强大的召唤兽更是一大难题，如何顺利将其打倒是游戏交给玩家的一大课题。



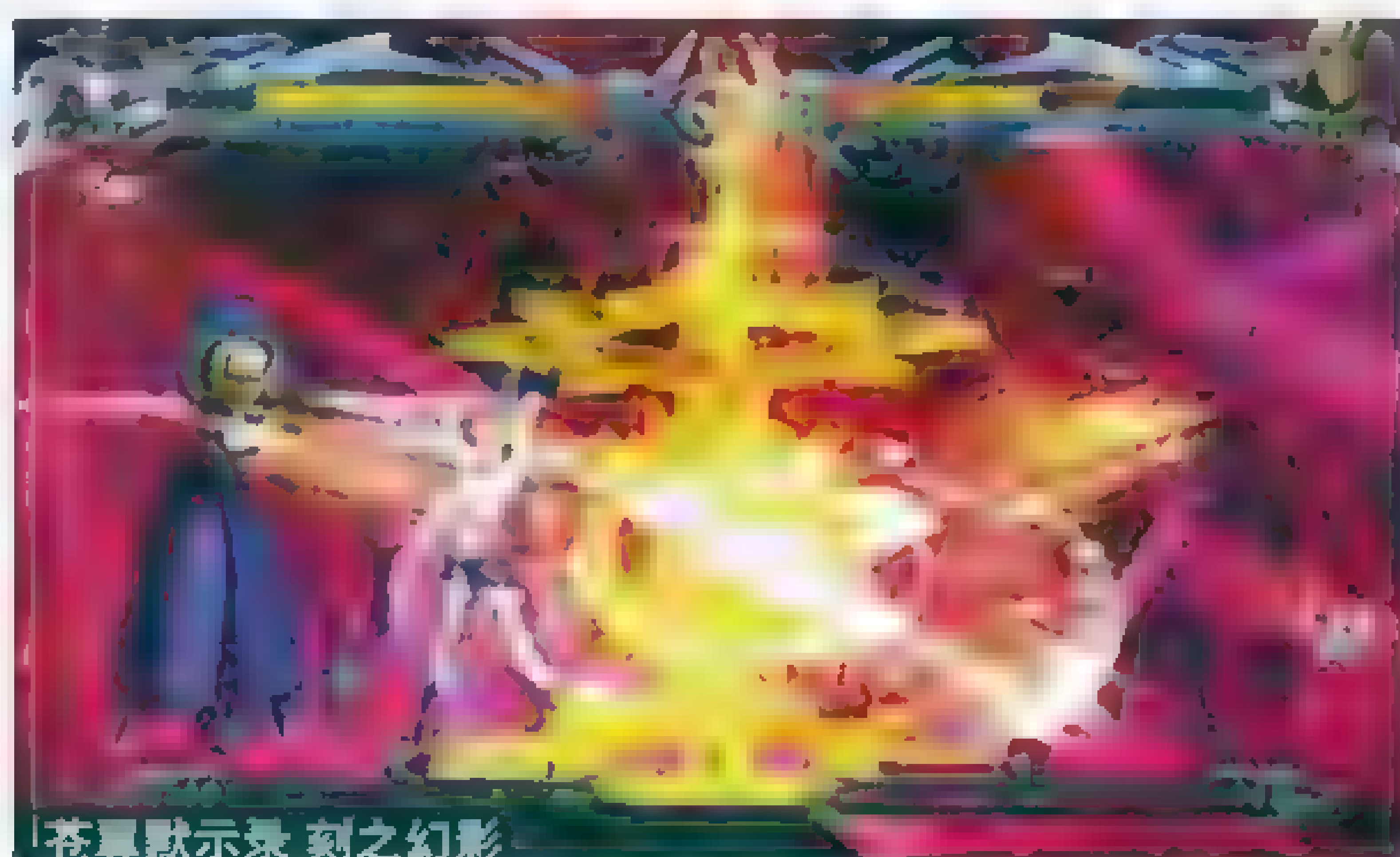
译 白菜 美编 咕噜



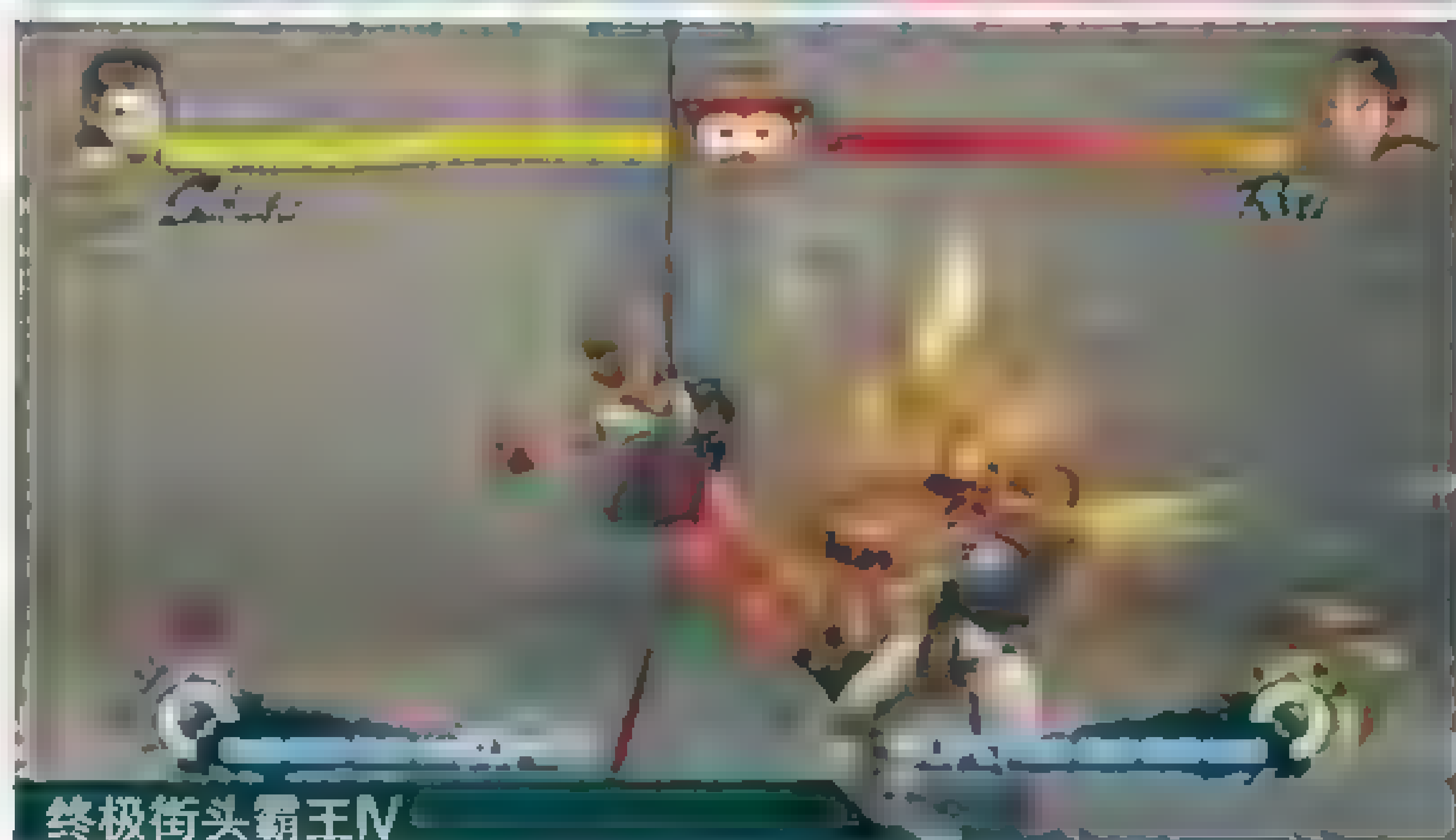
Arc System Works、Capcom 和 SEGA——来自三大厂商的当红 2D 格斗游戏项目创始人齐聚一堂，对 FTG 的现存环境与未来展望展开对谈。本辑的“走近业界”就让喜欢 FTG 的读者们随着小编一起，看看他们所讲述的 2D 格斗游戏的“现在与未来”。

# 2D 对战格斗游戏创始人三方会谈

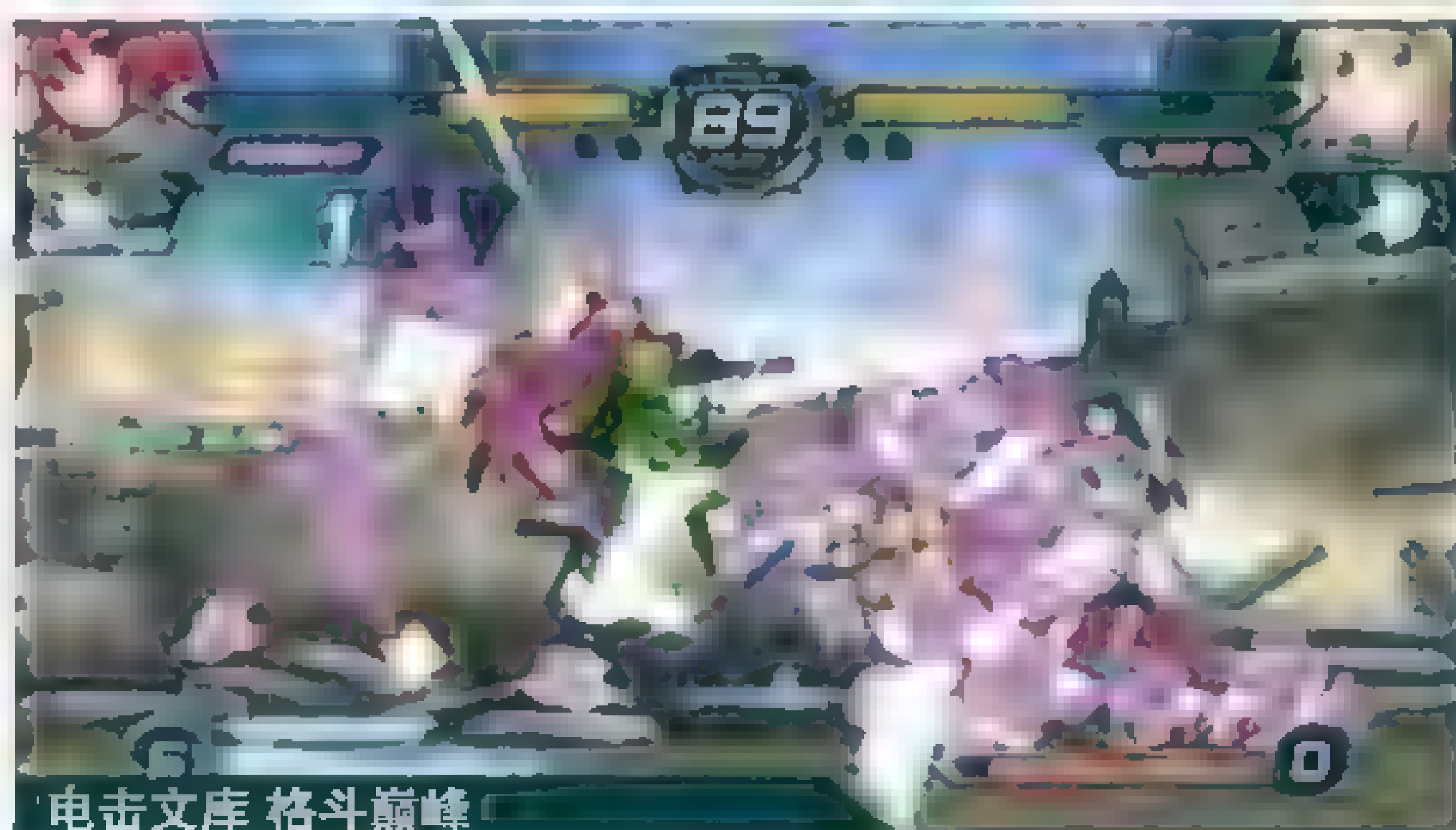
## 森利道 × 绫野智章 × 寺田贵治



苍翼默示录 刻之幻影



终极街头霸王Ⅳ



电击文库 格斗巅峰

# 开发对战格斗游戏的原委

——首先请教一下三位以项目创始人身分接触对战格斗游戏的历程。

**森利道（以下略称 森）：**原本我是在其他公司负责开发大牌厂商的游戏，之后独立出来并参与了《罪恶装备 X》的制作。那就是一切的开端吧。自 2000 年《罪恶装备 X》面世以来，我就一直在参与“《罪恶装备》系列”的制作。当游戏的 PS 版、街机版、DC 版和 PC 版等版本在多平台发售后，系列的人气越来越高，那个时候才真是地狱（笑）。总之从那时候开始，石渡（※1）对细节的拘泥程度就非比寻常，真的。最恐怖的要数 Sol 的“Napalm Death”（※2）的招式设计。一开始是另一个设计师花了好几个月一直在设计，但是每次都被石渡给打回来，最后给跪了（笑）。接下来轮到现在跟我一起制作“《苍翼默示录》系列”、负责系列设计的加藤勇树接手，但依然是暴风雨般地打回重做，持续了数月之后，最后也跪了（笑）。于是这般那般之后，最终这活儿就摊到了我头上。然后我花了一个半月，突破了“打回重做”的枪林弹雨，终于得到了认同。

**寺田贵治（以下略称 寺田）：**诶，等等。“Napalm Death”是一个招式对吧？需要花这么多时间吗？

**森：**是啊，真的是够呛！其他的招式倒是一帆风顺地就过关了，惟独这招怎么都不行。

**绫野智章（以下略称 绫野）：**打回来的时候，没有提出希望下次改善的具体要求吗？

**森：**没有给出过明确的要求，经常都只是说“跟印象中不一样”。去询问到底哪里不一样，也只会得到“把这个找出来就是你的工作”这样的答复。这就是石渡啊（笑）。当然能让他说这样的话，还是因为双方都在心底互相信赖着吧。接下来制作《罪恶装备 XX》大概耗时 1 年半，那时候我负责 Bridget 和 Slayer 的必杀技设计，以及 Zappa 的部分设计。因为负责 Zappa 设计的家伙半途中给跪了（笑）。

**寺田：**跪的次数还真不少啊（笑）。

**绫野：**虽说已经是很久很久以前的事了，但 Capcom 似乎也有过相当惨烈的连续通宵状况。据说持续通宵几天的员工忽然失去意识，然后被搬到一旁休息的事件一连持续了好几天……失去意识时不是会发出“咔哒！”一下的声音吗？但由于听到次数太多，导致游戏开发的后半段里大家都完全习以为常了（笑）。

**寺田：**就是意识突然间消失掉的那种状况吧。这么说来我也有过一次这种状况（笑）。大概有一个月都没好好睡过吧，当时应该正是在检查什么东西的时候，结果回过神来第一眼看到的竟然是天花板上的日光灯。

**森：**不管哪家都够呛啊（笑）。那么言归正传，《罪恶装备 XX》制作完成后石渡找到我问：“要不要来 Arc System Works？”于是 2003 年我就加入了 Arc System Works。接下来就是制作《罪恶装备 XX SLASH》，这是我参与“《罪恶装备》系列”制作的最后一作，之后就一直埋头于“《苍翼默示录》系列”的制作了。

**绫野：**我是 2005 年加入 Capcom 的。在那里参与制作的第一款游戏是《新鬼武者 梦幻黎明》，之后参与了《怪物猎人 边境》的开发，主要负责建模的制作。在那之后，被小野（※3）叫去参与《街头霸王Ⅳ》的开发，于是在 2008 年就和《街头霸王Ⅳ》（以下简称《SF4》）打上了交道。当时因为个人爱好正热衷于游玩《SF4》，结果却阴差阳错转为了制作方，想来真是不可思议的奇妙

【※1 石渡】石渡太辅，Arc System Works 的游戏项目创始人。“《罪恶装备》系列”的生父，并担当系列人设，同时曾兼任主人公 Sol 的声优。

【※2 Napalm Death】满足特定条件后可以发动的、Sol 的一击必杀技。命中后一击便可 KO 对手。

【※3 小野】小野义德，Capcom 的游戏项目创始人，“《SF4》系列”的初代制作人，被 FANS 爱称为小野 P。

【※4：《VS》系列】以“《漫画英雄对 Capcom》系列”为首，让 Capcom 的角色与其他公司的角色对战的系列游戏总称。

体验。在那之后，除了“《VS》系列”（※4）以外的格斗游戏相关工作也会逐渐来到我这边了。在经历了《吸血鬼猎人 苏生》和《街头霸王对铁拳》后，现在正担任《终极街头霸王Ⅳ》（以下简称《终极 4》）的制作人助理。

**寺田：** 我是多少年了？模糊记得是 1995 年进入 SEGA 的？有点记不清楚了，不过差不多 20 年了吧。早些年是在福冈的软件公司打工，之后就进入了 SEGA。因为在福冈的时候主要是制作模拟类游戏，进入 SEGA 之后就说已经厌烦了这个类型不想再做了。结果他们还是叫我制作一款《模拟城市》那样的游戏，最后出来的就是《大战略 钢铁之战风》（笑）。在那之后还制作了名为《千年帝国的兴亡》的模拟游戏，接下来就是进行《樱大战 2》的制作，然后按照系列顺序制作了《3》、《4》和《5》。再之后又开发了《战场的女武神》、《Blazer Driver 徽章战役》、《梦幻之星 携带版 2（～无限）》、《初音未来 女歌手计划 f》等作品，现在则是《电击文库 格斗巅峰》（以下简称《电击 FC》）的项目创始人。

**绫野：** 参与过各种各样类型游戏的制作啊。

**寺田：** 嗯。因为我个人没什么偏好，就刻意挑战了各个类型的作品。做过卡牌游戏、音乐游戏、RPG、AVG，连多人联机的 ACT 也尝试过。正当觉得已经没什么类型可做的时候，对战格斗游戏的案子就过来了，当时就想“这不是还有没尝试过的类型吗（笑）”，热血沸腾了一把。

**森：** 真令人羡慕。我还只尝试过对战格斗、AVG 和 ACT 三个类型。

## 与对战格斗的初遇是“《街头霸王》系列”

——接下来请教一下三位以玩家身分所沉迷的对战格斗游戏。

**森：** 一开始玩的是《街头霸王》（注意并非《街头霸王Ⅱ》）。升龙拳怎么都摇不出来……但是一旦命中就能打掉 80%、90% 血量真的爽到爆。然后 2D 对战格斗中，吃了我最多钱的是《吸血鬼猎人》，绝对的！当时我用的角色是 Donovan，但不管怎样都搞不过 Bishamon，一直都怒火冲天地想把这货给撕掉（笑）。到现在都还记得，Bishamon、Morrigan 和 Sasquatch 这三个角色一直都是我的软肋。其余沉迷的对战格斗游戏，还有《街头霸王Ⅱ X》和《街头霸王 ZERO 2》吧。记得那个时期遍地都是茶色的隆（※5）。

**绫野：** 输入选择豪鬼的秘技失败后就会变成那样子啊。《X 战警 磁场原子人》也有类似的秘技，输入失败后滋生了大量的银武士（※6）（笑）。

**寺田：** 我的话果然也是《街头霸王Ⅱ》（以下简称《SF2》）吧。由于当时的对战机台是平台（※7），一开始连对战的对手都没有注意到，心想着“这个 CPU 超强的啊！”然后无意间开始了初次对人战（笑）。打到一半总觉得有点奇怪，抬起头来一看对面坐着一个人正在玩，吓得不轻：“诶，难道我是在跟这个人对战？”

**森：** 以前的框体的确是平台啊。记得还有为了遮住日光灯反光而罩上纸箱之类的店铺。

**绫野：** 在那之后不久就出了挨着坐的框体对吧。好怀念啊。不过挨着坐的那种很不方便

【※5：茶色的隆】街机版《街头霸王Ⅱ X》输入秘技选择隐藏角色豪鬼时，失误后就会出现的角色。因此该颜色的角色出现的大部分情况下与玩家的意志完全无关。

【※6：银武士】漫威中登场的变异体。在《X 战警 磁场原子人》中输入秘技选择隐藏角色豪鬼时，失误后就会出现的角色。人如其名，是手执银刀、身着银铠的武士造型。

【※7：平台】以前在游戏厅中的框体。将显示器镶嵌在水平放置的框体中，要低下头才能玩。为了防止日光灯在框体上反光而看不清画面，部分店铺还会用纸箱等东西罩住框体遮光。

【※8：CP Syetem】由 Capcom 开发的街机游戏基板，《街头霸王 II》也使用了这种基板。

进行对战啊。

**寺田：**《SF2》以后就沉迷于 NEOGEO 的游戏了。当时《饿狼传说 SP》玩得很投入。顺便一说，SEGA 当时有一间叫“格斗游戏会议室”的小房间，NEOGEO、CP Syetem（※8）什么的一应俱全，简直是如梦似幻的房间，午间休息的时候大家会聚在那里玩游戏。

**绫野：**哎呀我也跟大家一样。从一开始沉迷《SF2》以来，就一直在玩 Capcom 的对战格斗游戏。《超级街头霸王 II》、《X 战警对街头霸王》、《吸血鬼猎人》都玩过，3D 的话还有《星际格斗》也玩过。《红色大地》也有玩过。简直就是要将 Capcom 的所有对战格斗游戏全刷一遍的架势哦。

# 对战格斗游戏独有的、必须遵守的“法则”是？

——有没有在实际开始制作对战格斗游戏后，才注意到的一些东西?

**森：**我在制作对战格斗游戏时，并没有强迫自己一定要彻底拘泥于平衡性。要拘泥于完美平衡性的话，只做一个角色就行了。毕竟同样性能、同样外观的角色对战不可能会有不平衡要素的。但是若想要游戏有趣，就得在这些方面植入角色的个性。然而在个性诞生的同时，角色之间就会产生差距。当然，在数值方面会进行平衡性上的调整，但最终还是会将操作角色时所感到的乐趣摆在第一位。玩家的主要目的是取胜，而我们的主要目的则是让玩家感到乐趣。因此我们制作的作品，必须得能让玩家赢了感到开心，输了也有再次挑战的动力。单单要让玩家感到爽快并不困难，只要让作品倾向（赢了开心、输了再战）任意一侧即可。但对战格斗游戏毕竟是以人对人为前提，这个部分始终很难把握……

**寺田：**我认为容易找到战败的原因，也是制作对战格斗游戏的一个重要因素。这样一来，玩家即便战败也能很快找到突破口。如果让人输得很莫名其妙，有些玩家可能就不愿意再玩这个游戏。但如果只有一点点差距，他们就会去寻找不足之处，反省之后在下一次战斗中改良过来。另外还有来自 French Bread（※9）的教导，那就是对战格斗游戏一定要有某种程度上必须遵守的“法则”。不过这些都是比较深的部分了，例如这个攻击理应要附加跳跃取消性能、这招理应要能带入空中连段等等。在制作《电击 FC》时，我认为满足玩家们心里的这些“理应”是非常重要的。

**森：**玩家对于对战格斗游戏的基本行动方式，在一定程度上都是早已约定俗成的。这些基础的部分，感觉都是由 Capcom 的《SF2》所培养出来的。

**绫野：**说到“《街头霸王》系列”的话，毕竟到《终极 4》为止正统续作都已经累积了 4 作，肯定有意识到如何才不会偏离法则。不过《SF4》在开发当初，曾尝试过可以将一些传统的要素，例如“取消重拳后出波动拳”改变到何种地步。这么说或许有些自傲，但“《街头霸王》系列”有着正统对战格斗游戏的自负，为了让其历史延续下去，对操作感方面做出的调整必须要谨慎再谨慎。个人很喜欢《SF3》，但也不断告诫自己不能做得跟《SF3》一样。例如当时围绕着“Blocking”（※10）系统的互相试探太过深度，就导致了观战的人不能完全理解。明明双方玩家正在进行非常激烈的相互试探行动，但对于旁观的人来说，只会觉得屏幕

【※9：French Bread】游戏制作、开发团体。制作了《夜下降生》、《电击文库 格斗巅峰》等大量 2D 对战格斗游戏。国内玩家一般称呼其“法式面包”。

【※10：Blocking】“《街头霸王 III》系列”开创的系统，在遭到攻击的瞬间摇杆输入前或下方向，能够将该攻击无效化。

【※11：连打 COMBO】《P4U》开创的系统。角色只需在站立状态连打 A 键，就能简单使出连上超必杀技的连段。
【※12：Stylish】“《苍翼默示录》系列”开创的系统。该模式下部分系统无法使用，但必杀技指令全部简化，光靠连打按键就能使出各种各样的连段。
【※13：目押连段】攻击命中后，在恰当的时机输入下一次攻击指令，并形成连段。输入的时机很难掌握，需要练习才能让操作安定下来。

上的角色在做屈伸运动（笑）。

**森**：对于我来说，绝对要遵守的法则是操作方法。按键是攻击，摇杆拉后是防御，推上则是起跳。像这些基本的东西应该完全共通比较好。就像突然将汽车的驾驶方法完全改变的话，人也是无法适应的。而从结论上来看，制作 2D 对战格斗游戏的时候，操作方法就会以《SF2》为蓝本。

**寺田**：Atlus 与 Arc System Works 共同开发的《女神异闻录 4 午夜竞技场》（以下简称《P4U》）里面的“连打 COMBO”（※11）是个很棒的设定。在照顾初学者操作方面，当成必备要素加入游戏都不为过。

**森**：那是《苍翼默示录》里的“Stylish”（※12）操作模式的进化产物。“《女神异闻录》系列”有很多 RPG 玩家，我们思索当他们玩到《P4U》时，怎样才会感到乐趣所在，于是就诞生了这个系统。

**寺田**：《电击 FC》也能通过 A 连打完成连段，此外还有许多照顾初学者的系统。这一部分是受了《P4U》很多刺激。

**绫野**：听到大家聊这些照顾初学者的系统，我反而再次深切感到当时主张让目押连段（※13）复活的小野的判断实在是很厉害（笑）。不迎合轻松简易的系统，反而在往《SF2》时代老玩家怀旧的方向发展。目押这种技巧明明难得要死，竟然真的作为《SF4》的主要系统完成了。

**森**：我觉得也有因为竞技性达到一定高度而受到追捧的原因在。毕竟对于目押来说，记住输入时机的大量练习和确认命中的反应都很重要。

# 未来的对战格斗游戏与玩家的目的

——各位认为未来的对战格斗游戏会有什么变化吗？

**绫野**：有种已经发展到尽头的感觉。

**森**：要说未来的话，如果不改变操作媒介，相信是很难有大的变化了。但话又说回来，最近总觉得能预料到一些未来的近况。现在智能手机已经普及了，那么对战格斗游戏也许可以藉由触摸板或触摸屏前往下一个阶段。

**寺田**：的确，往触摸方向发展也挺有趣的。这样一来历史大概又会改变了。当然不试试看是不知道实际状况的。

——对战格斗游戏曾有过发展停滞的一段时期，但近来数年间又再次提升了注目度。对于这个状况，大家是怎么看的呢？

**森**：不对不对。不是停滞而是《SF2》流行得太过了（笑）。应该说现在才是恢复了原本应有的状况。

**寺田**：《SF4》面世的时候，感觉氛围才稍稍恢复了一些。毕竟这款游戏在世界范围内开始流行起来了。

**绫野**：我曾经做过统计。就结果来说，只要街机平台推出了“《街头霸王》系列”新作的第二年，就一定会有大量的对战格斗游戏面世。不管《Ⅱ》、《Ⅲ》还是《Ⅳ》都是如此。相信这个法则的话，2014 年推出了《终极 4》，那么 2015 年也会有大量新作问世吧？

**寺田**：我们一名开发过“《VR 战士》系列”的、叫片冈（※14）的员工说过：“每隔 5 年都会有一款对战格斗游戏形成热潮，不断循环。”虽然不知道到底是真是假（笑）。

【※14：片冈】片冈洋。负责 SEGA 的街机游戏开发工作，开发了《格斗之蛇》和《VR 战士》等 3D 对战格斗游戏。

【※15：EVO】每年一度在美国召开的世界最大规模对战格斗游戏大赛的略称。每年都有各种各样的游戏成为比赛项目，全世界的强者都会云集于此。若是“《SF4》系列”这样的高人气作品，参赛人员超过 1000 人也不罕见。正式名称为“Evolution Championship Series”。

【※16：斗剧】2003 年～2012 年，由 Enter Brain 主办的“对战格斗游戏全国大赛”。在日本全国指定的街机厅展开地区预选，从预选中脱颖而出的玩家就能登上全国大赛的舞台。

【※17：梅原】梅原大吾。在格斗游戏玩家中拥有超人级别的强度，是日本第一个职业格斗游戏玩家。主要专研 Capcom 的作品，在《吸血鬼猎人》和《SF4》等系列中，创造了种种不朽传奇。近年来时常以职业玩家的身分出席各种电视或广播节目。

【※18：枪神斯托拉塔斯】Square Enix 开发的街机平台 3D 动作枪械对战游戏。以举办高额奖金的官方全国大赛成为话题。（第 3 届官方全国大赛的优胜奖金为 300 万日元。）

**森：**我也赞同对战格斗游戏有周期这一说法。我们推出《苍翼默示录》的时候可是很够呛。要知道同期有《SF4》、《圣灵之心》、《恶魔新娘》和《龙之子对 Capcom》四款现役游戏，而《苍翼默示录》必须要在这种环境中生存下来。而且《圣灵之心》问世的时候我们还暗叫不妙，角色全部为女性这一话题的冲击力实在太震撼了！何况还有入选 EVO（※15）这一类大赛的关键实绩。

**寺田：**大赛可是很重要的。2014 年夏天我们也举办了《电击 FC》的全国大赛，在决胜战看到台下玩家为选手呐喊加油时，感觉就像是在为自己呐喊加油一样。我认为应该珍惜这些认真对待游戏的玩家们。“只要我玩这款游戏，总有一天也能融入到这种气氛中去吧。那我也要玩！”如此一来相信抱着这样想法的玩家也会越来越多。

**森：**大赛超重要！要是没有一个努力目标的话，玩家的动力很难提升。另外还需要塑造出有威望的人，例如 EVO 冠军或斗剧（※16）霸者那样的。没有英雄可不行。对于普通玩家来说他们或许是遥不可及的人，但有这种英雄在的话，关注的人数也会大幅提升。

**寺田：**对！我也是这么认为的！而且如果那个英雄跟自己用的是同角色，还可以参考他的录像来学习。就这层意义上来说，我也觉得举办大赛、塑造出英雄是非常重要的。

**绫野：**说到知名度，还得数梅原（※17）啊。他应该是格斗游戏玩家中知名度最高的玩家了吧。

**森：**以业界角度来看，希望像梅原这样的明星玩家能再多一些啊。

——大家认为像梅原先生那样的对战格斗游戏职业玩家会不会增加呢？

**森：**现在不可能吧。总之得先改善奖金系统。

**寺田：**如果没有成熟的奖金系统，果然还是不会突然间大量增加的吧。

**绫野：**不过最近许多大赛都会给出像样的奖金了。

**森：**大家都在努力哦。虽说不是对战格斗游戏，但 Square Enix 的《枪神斯托拉塔斯》（※18）也在举办有奖金的大赛，准备轰轰烈烈地搞起来。

# 森利道

Arc System Works

**Profile**

制作了“《苍翼默示录》系列”和“《女神异闻录 午夜竞技场》系列”等作品的制作人。在“《苍翼默示录》系列”中同时担当剧本与角色插画绘制。



# 线下与线上的共存会成为日后发展的关键！？

——今后要让对战格斗游戏进一步发展起来的话，应该采取什么措施呢？

**寺田：**以个人的野心来说，我想要实现街机厅各个店铺之间的线上对战（※19）。我觉得办不到这一点的话，对战格斗游戏果然还是没有未来可言的。

**森：**BNGI 的原田先生（※20）先人一步开始了实用化的尝试啊。

**寺田：**以前在公司内部试着提了一下，结果以“各个店铺的分成……”之类的理由遭到了多方面的反对。按理说是很难实现的，但原田先生却正在向其努力，让我感到世界就是这样慢慢变化的。事实上如果不实现店铺间的线上对战，那么在街机厅中找不到对手的问题就无法从根本上解决。

**绫野：**实施店铺间对战的话，也会产生那些生意火爆的店铺收入下降的问题。在这样的店铺中，正因为同等级的玩家不断对战，才会让店铺的投币率得到快速提升。如果店铺间对战实现的话，高手们就会集中在生意火爆的店铺中，将其他店铺的玩家打个落花流水。因为高手们一直霸占着机台，店家就只能获得一开始投入的 100 日元。最后就有可能导致店铺关门大吉的结果。

**寺田：**份额分成什么的真是很麻烦的问题，我觉得这个部分很难解决。所以说原田先生真是厉害。

**森：**像那些卡牌类游戏不管胜负都要理所当然地扣钱，但对战格斗游戏的传统从《SF2》的时代开始就是败者淘汰制。嗯！果然怎么想都是 Capcom 的错（笑）！



**绫野：**怪我咯（笑）。

**寺田：**这也是对战格斗游戏的法则之一啊。要是突然变成 10 连胜就强制结束的游戏，玩家肯定不买账的。

**绫野：**像 20win 这样的连胜数显示在画面上也是很有乐趣的。沐浴在众人敬仰视线下的畅快感也是对战格斗游戏所独有的感受。例如梅原在《吸血鬼猎人》中创下的连胜数太过夸张，也是非常出名的故事。

**森：**以前还经常去街机厅的时候，曾经在现场看过梅原的连胜。其中有 8 ~ 9 胜是我贡献的就是了（笑）。

**绫野：**虽说觉得收费的形式有改变的必要，但像刚刚说的这些过去的佳话如果完全消失掉也很令人惆怅。毕竟有这样的制度，才会诞生出像梅原这样的英雄。

**寺田：**但是像这些基础的部分若是不产生进化，就会遇到瓶颈。

**绫野：**是的，一定要有些什么改变才行。

【※19：街机厅各个店铺之间的线上对战】街机对战格斗游戏首创的、店铺之间的联网线上对战，一直被认为实现难度极高，但在《铁拳 7》的店铺内测中初次导入了这一系统。

【※20：原田先生】原田胜弘，BNGI 的主要制作人，在“《铁拳》系列”中担当项目总监，最近还发表了在面向 PS4 的 VR 头戴显示器“墨菲斯计划”中，与房间中的少女进行交流的作品《夏日课堂》。

【※21：苍翼广播】以应援“《苍翼默示录》系列”作品为目的的网络广播节目。为 Ragna 配音的杉田智和、为 Noel 配音的近藤佳奈子以及为 Tsubaki 配音的今井麻美这三位知名声优担当节目主持人，以脱口秀的方式展现游戏的各种相关内容，在 niconico 动画网站上的 Arc System Works 官方频道即可收看。

# 同时满足家用机玩家与街机玩家的方法

**森：**老实说，如果再不破除街机和家用机之间的隔阂，差不多就寸步难行了。

**绫野：**破除是怎么一说？

**森：**现在最有可能实现的，应该是大赛吧。最好是能举办一个让街机玩家和家用机玩家同时感到满足的大赛。

**寺田：**《电击 FC》在 2014 年 11 月 13 日已经发售了家用版，新角色等追加要素也早早反过来登陆了街机平台。如此一来家用机玩家也能在街机厅享受到同样的游戏乐趣，反之亦然。通常来说家用版的要素反馈到街机上都需要等待半年左右的时间，这次我们以实验的性质加快了反馈速度，尝试让两者产生连动感。

**森：**制作出话题性与社交圈也是很有必要的。以我个人的情况来说，这也是我创办《苍翼广播》（※21）的理由。对于玩着家用版的玩家，让他们喜欢的家用版角色能够出现在街机上，接下来再创办专门的节目告知他们“你感兴趣的东西在街机厅也能看到哦”，这就能促成他们前往街机厅的契机。当然不是说去了就一定得花钱，单单是为了看看喜欢的角色动起来的样子也行。然后等玩家大量聚集起来的时候，就自然而然会产生“要不还是来试一试吧”的想法。这样一来，自然就会有教学一方和学习一方所形成的社交圈。大家都同样喜欢游戏，共通的话题也必定很多。不管是广播的话题，还是故事剧情的话题，什么话题都能聊下去。

**寺田：**像这样的玩家绝对会成为朋友的。之后就多多聚集在街机厅，那里的人流量也会逐渐提升了。

## 绫野智章

Capcom

**Profile**

制作了“《超级街头霸王Ⅳ》系列”和《街头霸王对铁拳》等作品的项目创始人。在《终极街头霸王Ⅳ》系列中担任制作人助理。





【※22 Shuma Gorath】来自漫威的角色，从异次元空间袭来的谜之超生命体，弯曲的触手和巨大的单眼是其特征。在对战格斗游戏《漫威超级英雄》中初次登场。

【※23 The World】Capcom的对战格斗游戏《乔乔奇妙的冒险 未来遗产》中，只有DIO和承太郎才能使用的，停止时间的必杀技。在DIO发动"The World"后，承太郎也发动"The World"的话，就能还原原作中的经典桥段"反时停"。

# 对于原作改编的对战格斗游戏的坚持

——三位的公司都有过以其他公司的角色为原作开发对战格斗游戏的经历。那个时候有什么需要注意的吗？

**森**：如何让游戏的气氛贴近原作FANS脑海中的印象！

**寺田**：举双手赞同！为了不让原作FANS失望，一定要尽全力于从原作中挖出能够放入游戏中的各种细节要素。

**森**：原作FANS一般都会有"这里会做成怎样"的期待感和"这里大概会做成这样"的希望。所以在制作的时候不能背叛他们的期待感，同时还要尽可能回应他们的希望。这是非常困难的。

**寺田**：例如桐人是来自超高人气的动画《刀剑神域》的角色，因此动画中但凡出现过的他的斩击姿势几乎全都放到了游戏之中。游戏中桐人的动作基本都会在动画的某处看到过，玩家在游戏过程中自然就会产生"这就是桐人"的认同感。

**绫野**：Capcom的其他公司原作类游戏的话，自然是"《漫画英雄对Capcom》系列"了。果然我们的各位工作人员都很喜欢那边的世界观。沉迷得甚至想要让漫威FANS都不熟悉的角色登场，于是搞出了Shuma Gorath（※22）什么的。

**森**：我倒是觉得Shuma Gorath的点阵绘图师超强，简直是天才。

**寺田**：那个点阵图当时也是用鼠标打上去的吗？French Bread的员工也是用鼠标打，问他为什么不用数位板，竟然跟我说鼠标还比较快（笑）！

**绫野**：是啊，已经是专家级别了。

**森**：说到Capcom的话，《乔乔奇妙的冒险 未来遗产》也很牛啊。对DIO的"The World"（※23）发动承太郎的"The World"时，那种兴奋和感动简直不一般！

**寺田**：果然员工们的爱是非常重要的。

**绫野**：是啊。技术力自不必说，如果缺乏对原作的爱，同样是做不出好的原作改编游戏的。

## 寺田贵治

SEGA

**Profile**

SEGA所属的游戏总监。除了《电击文库 格斗巅峰》以外，还参与了《樱大战》、《战场的女武神》和《梦幻之星 携带版》等多个系列作品的开发。



# 持续制作对战格斗游戏的理由

——请教一下三位一直坚持制作 2D 对战格斗游戏的理由。

**森：**《苍翼默示录》的诞生原因是因为我想将在《罪恶装备》中学到的知识和技术全部融合在一起展现出来。老实说《罪恶装备》也有很多需要反省的部分，而《苍翼默示录》则是将这些部分改正过后所制作的作品。另外虽说经常被人这么问，但其实我并没有特别执着于 2D 对战格斗游戏。只要做出来的游戏有趣，不管是怎样的游戏都没关系。因此如果能做到像新作《罪恶装备 Xrd SIGN》（以下简称《GGXrd》）那样的表现方式，我觉得就算是 3D 也完全 OK 的。

**绫野：**《SF4》也是用 3D 建模制作的 2D 对战格斗游戏。开发初期还打算将攻击判定之类的要素也做成立体 3D 类型，但实际试过以后觉得不对劲，最终还是改回了平面的攻击判定。

**寺田：**老实说，《SF4》的 PV 一开始公布时吓了我一大跳。结果那时候的反响如何？

**绫野：**有好有坏。而且不瞒各位，我一开始也是站在批判那一边的（笑）。当时我觉得“这货根本就不是《街头霸王》！”，结果等成品出来一看倒也没那回事。果然与《SF2》相近的风格起了很大作用啊。

**寺田：**我在玩《SF4》的时候发现，像隆这类角色蹲中脚接波动拳时的感觉，跟《街头霸王 EX》那个时代相比似乎没什么变化。果然是因为负责开发的员工们非常优秀，才能保留这种感觉吧。

**绫野：**《SF4》的话，果然还是因为交由对战格斗游戏制作专精的 Dimps（※24）经手，才能办到吧。

**寺田：**试着做过一次才明白，2D 对战格斗游戏真是让人烦恼的类型。一边想要改变基本的规则，一边又觉得改了就不对了……当然像《GGXrd》那样改变表现方式也是挺不错的点子。

**森：**要改变操作方式的话可够呛哦。

**寺田：**基本上都是在烦恼要不要改变游戏的逻辑序列。话说回来，这大概也是总有一天会摆上台面的研究课题吧。



——今后如果要制作一款全新的对战格斗游戏，各位想做什么呢？

**绫野：**我想做一款像“《机动战士高达 EXTREME VS》系列”那样的、并非侧面视角且可多人同时对战的作品。那种类型也有跟对战格斗游戏理念相通的部分。另外还有像《电脑战机》那样改变操作媒介的，与其说是对战格斗游戏，不如说是对战类游戏，我想试试做这种有趣的作品。智能手机上的对战格斗游戏好像也挺有趣吧？

**寺田：**本来我就喜欢机械系，想试着做在大型框体里面操作机器人战斗的对战格斗游戏。

**森：**什么都可以的话，那我想做《偶像大师》的对战格斗游戏。最终奋斗方向是《偶像大师对 LoveLive!》（笑）。

**绫野：**不把《偶像活动》算进去吗？简直无法预料会挑起怎样的战争（笑）。

**寺田：**其实我也正瞅着《LoveLive!》啊！这部作品也是“电击”杂志关联的作品，若是《电击 FC》还会出续作的话，真心想把她们也加进来（笑）。还有《电击 FC》的参战作品都集中在轻小说那一块，最后要是能将所有相关轻小说都加进来就好玩了，做个《超级轻小说大战》什么的（笑）。当然不知道能有多少几率实现就是了。

**绫野：**唉，由寺田先生一说，总觉得很有可能实现呢（笑）。

【※24：Dimps】日本的游戏制作开发公司，在 2D 对战格斗游戏方面主要负责“《SF4》系列”的制作。

# 未来对战格斗游戏的前景

——三位觉得10年以后的对战格斗游戏会是什么样子呢？

**森**：跟现在不会有太大变化吧。就像拳击的规则一样，100年前跟现在也没啥太大变化。我一直想要把对战格斗游戏制作得具有艺术美感，希望能在保留其现有形式的同时使其进化。一口气大变样的话，玩家也会跟不上的。这样一来，还不如注重追加一些简单明了的附加要素。

**寺田**：游戏风格本身应该不会有太大的变化，但其周围的风潮应该会发生变化吧。例如在智能手机上就能轻松进行对战啊，PSV能跟其他平台对战啊，联网对战能在全世界范围内进行啊，说不定就会看到像这样遍地开花的景象。

**绫野**：我觉得应该促进线下对战方式与网络用户的融合。线上对战虽然方便，但也有不好举办大赛的缺陷。对战格斗游戏以后应当在保留线下对战形式的基础上，与线上要素进行恰当的融合。

**森**：我也赞同保留线下对战的形式。毕竟与对手面对面、一边感受现场的气氛一边交锋是相当重要的一点。围棋与将棋同样可以线上对局，但现在不也保留着会馆这类地方嘛。如果对战格斗游戏也能大量出现羽生名人（※25）这样的选手，一定也会繁盛起来的吧（笑）。不过对战格斗游戏毕竟与围棋将棋不同，由许多厂商各自制作，规则也无法统一。但至少将操作媒介统一起来的话，那么大家就都能尝试接触了。所以摇杆推前前进、推上起跳、拉后防御这些基本的东西一定要完全共通！

——最后请向对战格斗游戏FANS的读者们说上两句吧。

**森**：能参与这种形式的对谈，我感到非常荣幸。在斗剧大赛已经停办的今日，我们会努力与其他公司展开良性竞争，并举办大赛。希望大家能协助我们。

**寺田**：咱三家一起搞的话，会成为很大规模的大赛吧。

**绫野**：再加上《VR战士》和《铁拳》就完美了（笑）。

**森**：原田先生很好说话的，叫上他的话应该会来掺一脚（笑）。我们已经举办过名为“Arc Evolution Cup”（※26）的大赛，但是还想筹办其他的大赛，可以的话请帮帮忙吧。另外街机版《苍翼默示录 刻之幻影 Ver2.0》也在运营中，这边也请大家多多关照。《GGXrd》也在12月4日发售了，大家都来买呀！

**绫野**：我能够继续参与“《SF4》系列”的相关工作，也是多亏了各位玩家的支持，真的非常感谢。《终极4》中发生巴洛克的BUG（※27）真是非常抱歉，我们会努力在年内修正，还请大家再稍稍等待一下。现在正在制作中的《终极街头霸王Ⅳ》Omega Edition模式，是耗时7年打造的、颠覆《SF4》常识的、能够享受大迫力动作感的全新模式。相信能够给每一位愿意尝试的玩家带来新鲜的感觉。

**寺田**：《电击FC》的PS3与PSV版终于发售了！能够赶上对战的热潮发售，也是多亏了一直在街机厅中对战的玩家们。作为回馈，我们也尽快将家用版的追加要素反映到了街机版本中。今后我们也会继续挑战为街机与家用机创造新的联动方式，希望大家能保持期待，并继续支持我们的作品。

**森**：顺便一说，我们接下来要推出的对战格斗新作可是非常有趣的哦！

**绫野**：诶，你们还有这种好货？

**森**：但现在还是秘密！

**寺田**：不要卖关子啦（笑）！

——今天真是非常感谢各位！

【※25 名人】日本围棋的最高等级头衔之一，获得头衔的选手会被其他人以头衔冠以尊称。

【※26 Arc Evolution Cup】纪念Arc System Works创立25周年而举办的对战格斗游戏大赛，同时也等同于《罪恶装备》和《苍翼默示录》等系列作品的全国大赛。

【※27 巴洛克的BUG】在官方博客上告知的恶性BUG，特定条件下发动巴洛克的招式“Flying Barcelona Special”，就会引发当机。

文 阿鲁 美编 咕噜

光盘视频收录

FINAL FANTASY EXPLORERS

3DS

# 最终幻想 探索者

FINAL FANTASY EXPLORERS

Square Enix | 日版 | 2014年12月18日

本作是“《最终幻想》系列”的外传性质作品，游戏将动作和培养要素融合在一起，丰富的技能组合和有趣的召唤兽战是游戏的一大看点。至于这款带着浓浓狩猎要素的《最终幻想》究竟魅力如何，就跟随本人踏上小岛一起探索吧。

## 阿莫特拉斯岛

（アモテラス島）

玩家所处的阿莫特拉斯岛是一个经由激烈的地壳运动所形成的新岛，岛上蕴藏了大量水晶，因此吸引了大批收集水晶的探索者的前来。不过，岛上潜藏的魔物们成为了淘晶者的最大阻碍，以守护水晶与自然界为己任的召唤兽更是一道道难以跨越的障碍，而玩家则作为其中的一名探索者，前往小岛开拓自己的致富人生。

### 据点 利贝尔塔斯

这里是探索者们的聚居地，在这里可接受任务、搭乘飞空艇、购买和制造武器装备等，玩家可利用据点里的各项设施丰富自己的冒险生活。下面来具体介绍各项设施的用途。



1. 出口，从此处离开可到达レジ大平原。
2. 飞空艇，玩家可利用飞空艇直接到达野外地图蓝色圆圈所在地。
3. 任务窗口，左侧的女性处可接受教程任务、主要任务和副任务，右侧的男性处可接受派遣任务。
4. 水晶，调查后可学习技能和登录魔石。
5. 占卜屋，可花钱占卜运势，能为接下来的战斗增加获得金钱数、获得 CP 数等效果。
6. 工房，可制造和强化武器、装备。
7. 商店，可购买基础装备和道具。
8. 魔物研究所，可制造和合成魔物同伴。
9. 莫古力行商，完成任务后一定几率出现在据点，每次都会随机刷出道具，并且这些道具均可使用游戏里的金钱或 3DS 小金币来购买。
10. 莫古力商店，需连接网络，用于购买 DLC 相关要素。

## 野外

小岛的面积不算大，但各种环境和地形却异常丰富。不同区域里栖息着各种魔物，其中不乏大型魔物和召唤兽这类强敌。由于本作的大部分任务都给出了敌人所在地的具体位置，因此只要乘坐飞空艇到达相邻区域就能很快与任务怪相遇。这里为大家放上小岛全景地图，并注明所有地点的名称，方便大家在后文的攻略中对照查询，括号里为该地区最深处的名称，一般来说是召唤兽的所在地。



0 据点
1 レジ大平原
2 レジ平原
3 ティンズ海岸
4 ティンズ地下道（ティンズ湖）
5 トラビ海道（トラビ真海洞）
6 エイアの森
7 ヒル－ジ湖
8 フォスタ大森林（フォスタ花园）
9 デビス山道
10 デビス高原
11 ディルアントニ雷道（ディルアントニの崖）
12 ルイスコ洞窟（シ－ジエ空洞）
13 デビス洞窟
14 アルハ湿原
15 マヒン大森林（ウォル神树）
16 リ－クス山道
17 マクソン溪谷
18 ジャメニル山（ジャメニル山顶）
19 マクソン森林（マクソンの大泷）
20 大砂海ジエイレ－ン
21 ミラ砂丘
22 ラプンソン砂漠（ポ－ジョの森）
23 マクポ海道
24 ヒバト地下空洞
25 エバンタ溶岩道（沉没飞空艇ダニグラン）
26 ヒバト山麓
27 ロアテス洞窟（ロアテスの浮岛）
28 ヒバト山（ヒバト山顶）
29 レジの森
30 ポ－ジョ空洞
31 グランドクリスタル（星の最果て）

# 系统详解

## 操作一览

| 按键 | 据点 | 战场 |
|---|---|---|
| 左滑杆 | 移动 | |
| C杆/扩张右滑杆 | – | 转换视角，需在“オプション”中将“扩张スライドパッド”一项调成“使用する” |
| 十字键 | 选择 | ←/→为转换视角（锁定敌人时为切换敌人），↑/↓为切换视角水平位置 |
| A | 对话，调查 | 拾取，使用道具 |
| B | 返回 | 长按为冲刺 |
| Y | 部分界面里充当功能按键 | 普通攻击 |
| X | 部分界面里充当功能按键，开启菜单 | 开启道具栏 |
| L | 部分界面里充当功能按键 | 轻点为视角回中，长按为开启技能框 |
| R | 部分界面里充当功能按键 | 轻点为锁定、取消锁定，长按为开启技能框 |
| SELECT/START | 开启菜单 | |

## 系统菜单介绍

| 项目名 | 解说 |
|---|---|
| 装备 | 更换装备 |
| アビリティ | 更换技能 |
| ジョブ | 更换职业 |
| ステ－タス确认 | 查看角色当前的详细能力 |
| アイテムリスト | 查看道具列表 |
| モンスタ－编成 | 编成魔物同伴 |
| マイセット选择/登录 | 选择或登录已设定好职业、装备和技能的角色 |
| 通信切り替え | 切换单机模式、线下联网和在线模式 |
| 受注クエスト情报 | 查看主要任务和副任务 |
| オ－ダ－クエスト | 查看派遣任务，如已完成可直接点击此项领取报酬 |
| すれちがい通信 | 查看邂逅通信成员名单及邂逅通信相关设定 |
| ライセンスカ－ド | 设定邂逅通信卡片的信息 |
| フレンドリスト | 朋友列表 |
| シリアルコ－ド入力 | 输入部分日刊或攻略本里提供的密码，可开启用于制作特定武器的特殊任务 |
| セ－ブ | 存档 |
| エディット | 重塑角色外形 |
| オプション | 游戏设定 |
| プレイヤ－ノ－ト | 玩家资料，可查询魔物、道具、技能、水晶增驱的收集程度 |

## 战斗菜单

| 项目名 | 解说 |
|---|---|
| 受注クエスト情报 | 查看主要任务和副任务 |
| アイテムリスト | 查看道具列表 |
| オプション | 游戏设定 |
| 一时停止 | 暂停 |
| リベルタスに归还する | 返回据点，已获得的金钱、CP和素材全部保留 |

## 角色基本能力解说

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| HP | 角色的血量，为0后战斗不能，需消耗时间或道具才能复活 |
| AP | 角色的行动值，冲刺、使用魔法或技能都会消耗该值，在不消耗该值时会自动回复，非战斗状态下回复速度大幅提升，用普通攻击命中敌人也能大幅增加该值 |
| コスト | 用于装备技能的费用值，所装备的技能的费用总值不能超过当前角色拥有的费用值的上限 |
| ELv. | 探索者等级，没有实际意义 |
| 登录魔石 | 已登录魔石的名称 |
| シナリオ | 游戏进程 |

※HP和AP后面括号的数字为装备和职业的加成数值。

## 战斗界面



1. 共鸣值，随着数值的提升，颜色会发生变化。
2. 幻化槽，蓄满后可点击下屏水晶状图标发动幻化。
3. 任务剩余时间，为0后任务失败。
4. 玩家的HP。
5. 玩家的AP。
6. 玩家身上的BUFF或DEBUFF。
7. 魔物同伴。
8. 被锁定的敌人。
9. 招式名。
10. 技能框。
11. 小地图，触摸后可切换为大地图。
12. 当前地图名称。
13. 魔物同伴的血量。
14. 魔物同伴的等级。
15. 大型魔物锁定按钮，点击即可直接锁定，锁定后出现该魔物的血量和等级。
16. 小型魔物锁定按钮，点击即可直接锁定，锁定后出现该魔物的血量和等级。
17. 幻化按钮，点击后发动幻化。
18. 指挥攻击按钮，点击后魔物会持续发动自身带★的技能一段时间。
19. 开启对话框。
20. 查看战斗信息。

## 共鸣

使用技能或魔法命中目标时，变回与水晶产生共鸣(レゾナンス)，继而蓄积共鸣值，命中目标的含义包括用攻击招式命中敌人或用回复及辅助招式命中自己和队友。魔法和技能的威力会随着共鸣值的增长变得越来越高。除此之外，共鸣值的另一个用处在于触发水晶增驱，详情参见右文。

## 水晶增驱

当共鸣值超过 100 点后，再多次用技能或魔法命中目标即可触发水晶增驱（クリスタルドライブ），此时屏幕中央会显示让玩家按下 L+R 键的提示，长按 L+R 就会出现水晶增驱对应的专有技能，出现的个数和种类均为随机，如果觉得不满意就再用技能或魔法命中目标多次即可刷新。使用过水晶增驱后，需要等待一段时间后才能重新刷出这类技能。下面列出游戏中所有水晶增驱的效果。

| 名称 | 效果 | 持续时间 |
|---|---|---|
| 斩断の加护 | 斩属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带即死效果 | 40 秒 |
| 冲打の加护 | 打属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带混乱效果 | 40 秒 |
| 刺突の加护 | 突属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带忘却效果 | 40 秒 |
| 射弹の加护 | 射属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带行动停止效果 | 40 秒 |
| 火炎の加护 | 火属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带火伤效果 | 40 秒 |
| 冻冰の加护 | 冰属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带冻结效果 | 40 秒 |
| 雷鸣の加护 | 雷属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带麻痹效果 | 40 秒 |
| 大地の加护 | 地属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带移动停止效果 | 40 秒 |
| 疾风の加护 | 风属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带睡眠效果 | 40 秒 |
| 水音の加护 | 水属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带沉默效果 | 40 秒 |
| 久光の加护 | 光属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带速度低下效果 | 40 秒 |
| 冥暗の加护 | 暗属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带黑暗效果 | 40 秒 |
| 魔石化 | 对濒死的召唤兽使用可将其化为魔石，达成条件后，刷新水晶增驱时优先出现 | – |
| コンボブースト | 显示连击数字，连击数越高，伤害越高 | 40 秒 |
| トンベリの恨み | 该任务中打倒的敌人数量越多，伤害越高 | 40 秒 |
| 针千本タイム | 所有伤害变为 1000，暴击变为 10000，对敌我双方有效 | 20 秒 |
| 免疫弱体 | 状态异常发生率增加，异常状态中受到敌人的伤害增加 | 40 秒 |
| ウィークメーカー | 敌人变为最低值，我方变为最高值 | 30 秒 |
| クリティカルスター | 所有攻击均为暴击，弱点攻击的伤害大幅上升 | 20 秒 |
| 支援无效 | 状态・能力变化无效化 | 30 秒 |
| 巨大化 | 角色巨大化，仇恨值增加且技能范围变大 | 30 秒 |
| スーパーアーマー | 不会被攻击吹飞，受到的伤害变为 3/4 | 30 秒 |
| ダメージブロック | 所有伤害均不会超过 200 | 20 秒 |
| 痛觉倍增 | 受到伤害提升，包括毒和火伤的持续掉血伤害 | 40 秒 |
| 物理限界突破 | 物理攻击力上升 | 30 秒 |
| 魔法限界突破 | 魔法攻击力上升 | 30 秒 |
| 超加速 | 移动速度增加、技能使用间隔短缩 | 30 秒 |
| 超回复 | 回复效果上升、状态异常发生时间短缩、HP 降低时产生自动回复效果 | 30 秒 |
| 天使の福音 | 获得浮游效果且 HP 最低降到 1 | 20 秒 |
| 梦幻の结界 | 回避正面的攻击，通常攻击的连击数 +1 | 20 秒 |
| バックアタック | 攻击敌人背部时，伤害和气绝值上升 | 30 秒 |
| メデューサアイ | 对正面攻击的角色附加石化效果，对我方有效，最好不要用 | 30 秒 |
| ドレインフィーバー | 所有攻击附带吸收 HP 和 AP 的效果 | 30 秒 |
| 防御无视空间 | 防御力和耐性变为 0，攻击力降低，对我方有效 | 30 秒 |
| 静寂の刻 | 攻击肚带时间停止效果，特定的强化效果的发生时间延长 | 20 秒 |
| 全身全灵 | HP 较高、强化效果数量多时，技能效果增大 | 30 秒 |
| 起死回生 | HP 和 AP 较低时，技能效果增大 | 30 秒 |
| 倍返し | 产生魔法反射效果，受到的伤害会在下一次通常攻击时加倍返还给对方 | 40 秒 |
| ステルス | 攻击命中敌人时自身透明化，不会引起仇恨 | 20 秒 |
| レゾナンスバースト | 共鸣值的蓄积速度和增幅效果提升 | 40 秒 |
| オーバートランス | 幻化槽上升速度增加，幻化后的能力值上升 | 40 秒 |
| 无限连携 | 全技能均可取消硬直 | 20 秒 |
| スーパースナイプ | 远程武器射程和威力增加 | 40 秒 |

| 名称 | 效果 | 持续时间 |
|---|---|---|
| トンベリキング召唤 | 在特定任务里进行召唤 | – |
| ジャボテンダ－召唤 | 在特定任务里进行召唤 | – |
| マジックポット召唤 | 在特定任务里进行召唤 | – |
| プリンプリンセス召唤 | 在ジャメニル山和ポ－ジョ空洞进行召唤 | – |
| 天变地异「海割り」 | 在ティンズ海岸发动，可打开通往トラビ海道的道路，刷新水晶增驱时优先出现 | – |
| 天变地异「雪山变异」 | 在ジャメニル山顶发动，将雪山区域变为火山区域，刷新水晶增驱时优先出现 | – |
| 天变地异「天候操作」 | 在ポ－ジョの森发动，敌人会受到雷属性攻击，刷新水晶增驱时优先出现 | – |
| 天变地异「大砂龙卷」 | 在ミラ砂丘发动，制造巨大龙卷，部分敌人会出现在龙卷内部，刷新水晶增驱时优先出现 | – |

※部分水晶增驱对敌我双方均有效，使用时一定要慎重。幻化后再次刷新水晶增驱必定会出现幻化专用技能，具体魔石对应的技能参见下表。

## 技能增幅

技能增幅（アビリティブ－スト）是技能受到水晶增驱的影响，而发生的强化现象。在发动水晶增驱的情况下，部分技能选单的底色和字体会变色且不断闪烁，这代表该技能被增幅。在战场中使用过技能增幅过的招式后，该招式就会一定几率以被强化的状态收录到原创技能里，返回据点后可以在巨大水晶处学习这些原创技能。

## 幻化

当玩家获得魔石、并在据点的巨大水晶处登录后即可开启幻化（トランス）系统，在战斗时命中敌人或受到伤害都会蓄积幻化槽，蓄满后可点击下屏的水晶图标来发动。发动时，角色的 HP 和 AP 全回复；发动中所有技能不消耗 AP；使用技能后的硬直可用技能取消；各项能力值和耐性上升，具体上升哪项能力值根据登录魔石的种类而发生变化；能使用幻化后的专用水晶增驱技，不同魔石对应的技能各不相同。魔石为召唤兽时，玩家的形象不会发生变化；当魔石为系列作品历代角色时，玩家的造型会暂时变为该角色。

## 如何获得魔石

将召唤兽打至濒死状态时，触发水晶增驱后就会出现“魔石化”的指令，在离召唤兽较近距离使用后出现引导条，引导完毕后即可成功将召唤兽魔石化。历代角色的魔石则需要在游戏中达成一定条件后，才能和随机出现的莫古力行商对话解锁（有可以解锁的角色时，行商的头上会出现感叹号）。

| 名称 | 专用水晶增驱 | 幻化后的强化效果 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| クラウド | 超究武神霸斩 | 力 +20<br>防御 +20<br>物理耐性 +20<br>物理回避 +20<br>运 +20 | 探索者等级达到 30 以上 |
| ライトニング | ゲシュタルトドライブ | 移动 +20<br>力 +20<br>精神 +20<br>防御 +20<br>魔防 +20 | 获得 CP 总计 10 万以上 |
| スコ－ル | エンドオブハ－ト | 移动 +20<br>力 +20<br>命中 +20<br>物理回避 +20<br>射耐性 +20 | 累计使用技能 1000 次以上 |
| ユウナ | 大乱舞 | 移动 +20<br>魔力 +20<br>精神 +20<br>集中 +20<br>暗耐性 +20 | 打倒召唤兽累计 10 只以上 |
| エアリス | 大いなる福音 | 魔力 +20<br>精神 +20<br>魔防 +20<br>魔法耐性 +20<br>魔法回避 +20 | 回复次数累计 500 次以上 |
| ティナ | ライオットソ－ド | 魔力 +20<br>精神 +20<br>魔防 +20<br>魔法耐性 +20<br>魔法回避 +20 | 魔石化召唤兽 8 种以上 |
| バッツ | 魔法剑みだれうち | 力 +20<br>魔力 +20<br>精神 +20<br>防御 +20<br>魔防 +20 | 同伴魔物培养到满级 |
| ティ－ダ | エ－スオブブリッツ | 移动 +20<br>力 +20<br>物理回避 +20<br>运 +20<br>打耐性 +20 | 通关后（完成主要任务★5的“グランドクリスタル制霸”） |
| セシル | ダブルフェイズ | 力 +20<br>防御 +20<br>魔防 +20<br>物理耐性 +20<br>魔法耐性 +20 | 打出的伤害达到 10000 以上 |

| 名称 | 专用水晶增驱 | 幻化后的强化效果 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| ティフア | ファイナルヘヴン | 移动 +20<br>力 +20<br>命中 +20<br>物理回避 +20<br>打耐性 +20 | 累计发动幻化专用水晶增驱 50 次以上 |
| ヴァン | ルミネッセンス | 移动 +20<br>力 +20<br>命中 +20<br>集中 +20<br>斩耐性 +20 | 累计生产装备 50 次以上 |
| イフリート | 地狱の火炎 | 力 +20<br>集中 +12<br>防御 +8<br>火耐性 +20 | – |
| シヴァ | ダイアモンドダスト | 魔力 +12<br>魔防 +12<br>魔法耐性 +12<br>魔法回避 +12<br>冰耐性 +12 | – |
| ラムウ | 裁きの雷 | 魔力 +20<br>魔防 +12<br>魔法耐性 +8<br>魔法回避 +8<br>雷耐性 +12 | – |
| ドリュアス | ハザードクエイク | 命中 +12<br>集中 +12<br>物理回避 +12<br>魔法回避 +12<br>土耐性 +12 | – |
| フェニックス | 转生の炎 | 精神 +20<br>魔防 +20<br>火耐性 +25 | – |
| ディアボロス | 暗よりの使者 | 移动 +20<br>命中 +20<br>集中 +20<br>风耐性 +20 | – |
| フェンリル | ハウリングムーン | 移动 +12<br>物理回避 +12<br>魔法回避 +12<br>运 +12<br>水耐性 +12 | – |
| アレクサンダー | 圣なる审判 | 防御 +28<br>魔防 +28<br>物理耐性 +12<br>魔法耐性 +12 | – |
| アマテラス | 天地创造 | 移动 +20<br>魔力 +20<br>魔防 +20<br>魔法回避 +20<br>火耐性 +20 | – |
| リヴァイアサン | 大海啸 | 魔力 +20<br>精神 +20<br>物理耐性 +20<br>魔法耐性 +20<br>水耐性 +20 | – |
| バハムート | メガフレア | 力 +20<br>魔力 +20<br>防御 +20<br>魔防 +20<br>运 +20 | – |
| オーディン | 斩铁剑 | 力 +20<br>防御 +20<br>物理耐性 +20<br>物理回避 +20<br>斩耐性 +20 | – |

## 职业介绍

本作目前可用职业共有 20 个，完成特定任务或达成一定条件后就会逐渐开启。不同职业下，角色可装备的武器、技能都有所区别，除此之外每个职业还有一个专有的职业技能，彰显职业特色。每个职业都有自己擅长的技能，装备擅长的技能时，该技能消耗的费用有所降低，合理利用可搭配出攻防一体的配招。初期的“すっぴん”为无职业状态，好处是可以使用所有武器和装备，且用于装备技能的费用高达 220，缺点则是没有擅长的技能。流程进行到★ 5 时，可以挑战每个职业的大师任务（マスター试炼），完成后对应职业获得 HP 和 AP 加成，追加可使用武器，部分职业更可开启二刀流（可装备两把武器，通常攻击变为二连击）。下面给出所有职业的解锁条件、擅长技能、职业技能和完成大师任务后的追加能力等资料。

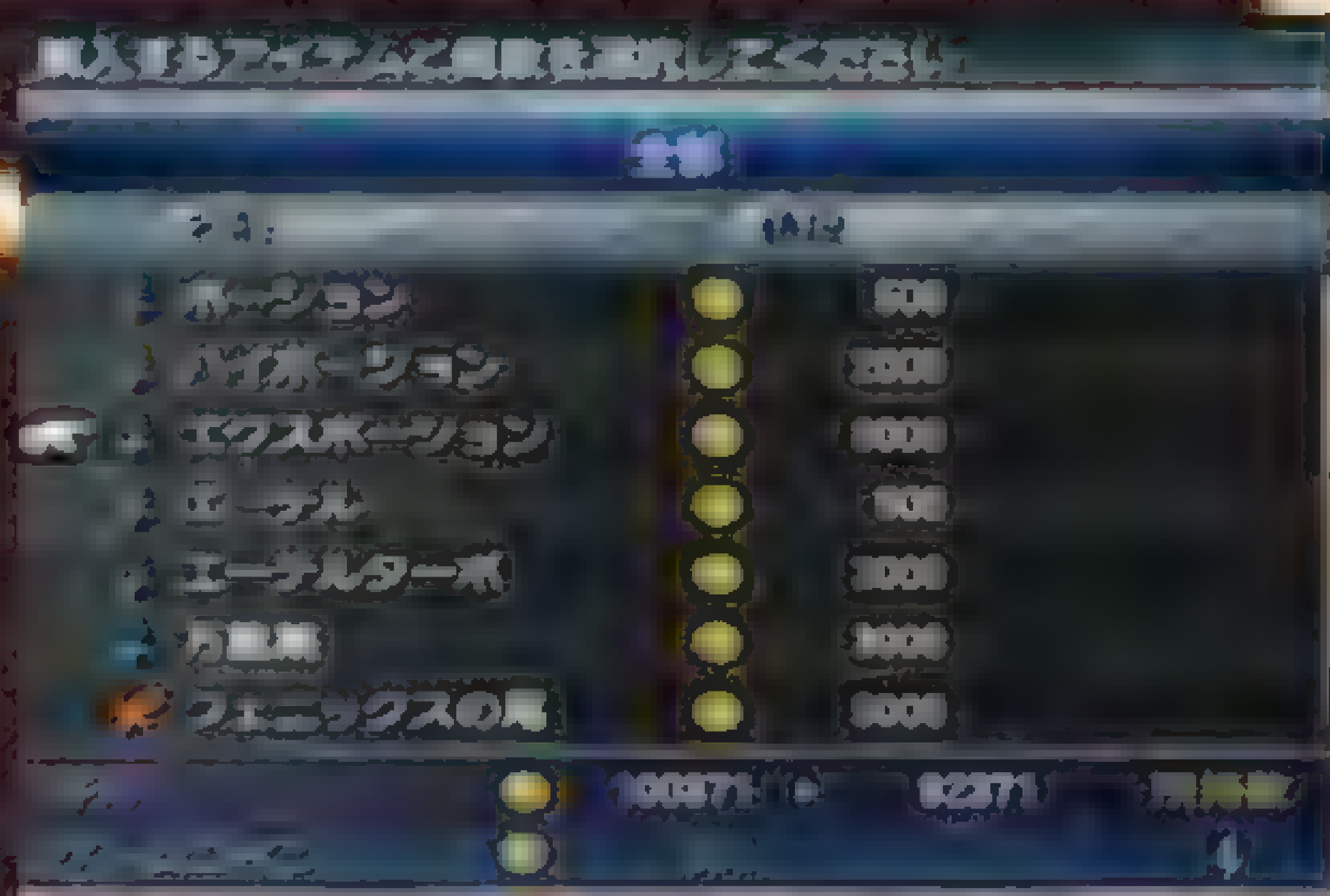
| 职业 | 解锁条件 | 擅长技能 | 职业特殊能力 | 初期可装备的武器 | 完成大师任务后追加的能力和可装备武器 |
|---|---|---|---|---|---|
| ナイト | 完成教程任务“アビリティブースト动作试验”后 | 长剑技 | 骑士道：盾回避率上升，容易提升仇恨值 | 长剑、重盾 | HP+700、AP+350、二刀流、短剑、枪 |
| モンク | 完成教程任务“アビリティブースト动作试验”后 | 格斗技 | 心头灭却：除受到大伤害以外无硬直 | 格斗 | HP+700、AP+350、二刀流、刀、棍棒 |
| 狩人 | 完成教程任务“アビリティブースト动作试验”后 | 弓技 | ホークアイ：远程攻击的射程和命中率增加 | 弓矢 | HP+700、AP+350、二刀流、短剑、棍棒 |
| 忍者 | 完成★ 3 任务“「忍者＆吟游诗人」适性试验”后 | 刀技 | 忍び足：冲刺消耗的AP减少（该职业初期即可使用二刀流） | 忍刀、刀、格斗 | HP+700、AP+350、短剑 |
| 龙骑士 | 完成★ 4 任务“「龙骑士＆贤者」适性试验”后 | 枪技 | 龙剑：普通攻击附带吸收 HP 和 AP 的能力 | 枪、棍棒 | HP+700、AP+350、二刀流、长剑、斧 |

| 职业 | 解锁条件 | 擅长技能 | 职业特殊能力 | 初期可装备的武器 | 完成大师任务后追加的能力和可装备武器 |
|---|---|---|---|---|---|
| 暗黑骑士 | 累计讨伐数达到500 | 斧技 | 魔法剑：武器和技能附带的攻击属性的属性效果值提升 | 斧、镰、长剑 | HP+700、AP+350、二刀流、棍棒 |
| パラディン | 装备收集率达到一定数值（武器、防具和饰品三类装备的总收集率达到35%左右） | 长剑技 | 圣域：不容易发生异常状态，仇恨值提升变易 | 长剑、重盾 | HP+700、AP+350、二刀流、短剑、棍棒 |
| 侍 | 完成2015年1月15日的对应DLC任务 | 刀技 | 残心：技能的使用间隔缩短 | 刀、枪、弓矢 | HP+700、AP+350、二刀流、斧 |
| 白魔导士 | 完成教程任务“アビリティブースト动作试验”后 | 白魔法 | 慈爱：回复魔法范围增大，使用回复魔法的仇恨值变少 | 杖、本 | HP+600、AP+450、二刀流、ロッド、短剑 |
| 黑魔导士 | 完成教程任务“アビリティブースト动作试验”后 | 黑魔法 | 魔力集束：攻击魔法消耗AP减少 | ロッド、本 | HP+600、AP+450、二刀流、杖、铳 |
| 时魔道士 | 完成主要任务「シーフ&时魔道士」适性试验 | 时空魔法 | 支援结界：辅助魔法范围增大，技能的使用间隔缩短 | ロッド、本 | HP+600、AP+450、杖、弓矢 |
| 贤者 | 完成★4任务“「龙骑士&贤者」适性试验”后 | 上位魔法 | 悟りの境地：技能消耗AP减少 | 本 | HP+600、AP+450、杖、ロッド |
| 赤魔导士 | 习得魔法“ケアルガ”、“ファイガ”和“グラビガ” | 下位魔法、中位魔法 | 逆境：AP越低技能伤害越高 | 长剑、短剑、杖 | HP+600、AP+450、二刀流、ロッド |
| 青魔导士 | 完成2014年12月25日的对应DLC任务 | 青魔法 | ラーニング：看见敌人特定的技能后可以学会“青魔法” | 短剑、杖 | HP+600、AP+450、二刀流、长剑、重火器 |
| シーフ | 完成任务「シーフ&时魔道士」适性试验 | 短剑技 | 目利き：采集时更容易获得稀有素材 | 短剑、枪 | HP+650、AP+400、二刀流、格斗、弓矢 |
| 风水士 | 完成★3任务“「风水士&炼金术士」适性试验”后 | 棍棒技 | 地形效果：野外时根据所处位置的不同，随机附加能力提升效果 | ベル、棍棒 | HP+650、AP+400、二刀流、短剑、铳 |
| 炼金术士 | 完成★3任务“「风水士&炼金术士」适性试验”后 | 铳技 | アイテムパイル：使用回复和能力上升道具的效果提升 | 本、铳 | HP+650、AP+400、二刀流、重火器、杖 |
| 吟游诗人 | 完成★3任务“「忍者&吟游诗人」适性试验”后 | 非上位的回复魔法和补助魔法 | かくれる：不容易提升仇恨值 | 乐器、本、杖 | HP+650、AP+400、二刀流、ベル |
| 魔兽使い | 生成20个魔物同伴 | 斧技 | 调教：同行魔物同伴的基本能力提升 | 斧、棍棒 | HP+650、AP+400、二刀流、格斗、镰 |
| 机工士 | 累计获得150000CP | 铳技、重火器技 | 天衣无缝：幻化时间变长，幻化中能力提升幅度增加 | 铳、重火器、格斗 | HP+650、AP+400、二刀流、枪 |
| すっぴん | 初期 | – | – | 所有武器 | HP+1200、AP+800、二刀流 |

※ すっぴん没有大师任务，只要完成除青魔导士和侍之外的所有大师任务后，即可自动晋级大师。

## 工房

制造和强化武器、装备的设施。游戏中，每开启更高级别的新任务后就能制造一批新装备，越后期的装备，基础能力越高。不过本作中，除饰品外，每件装备只需消耗素材和CP即可进行强化，并且每件装备可强化的上限都有所区别，有些初期武器强化最强后几乎可以媲美大后期装备的终极形态。饰品无法强化，不过在制作饰品时，工房里给出的仅仅是该饰品对应的最低能力，制作出来的成品，能力都会高于这个最低能力，并且成品还有一个追加能力，根据所制作的饰品种类不同，追加的能力也会有所区别。但不管是主要能力还是追加能力，其数值均为随机，建议在制作饰品前先存档，没刷出自己想要的属性或数值太低就退出游戏重来（本作无法返回游戏标题，只能退出游戏重进）。



## 消费道具

在商店和随机出现的莫古力行商处可购买到消费道具，在野外按X键就能调出道具菜单来使用这些道具了。本作的消费道具数量不多，下面为大家列出所有消费道具的具体用途。

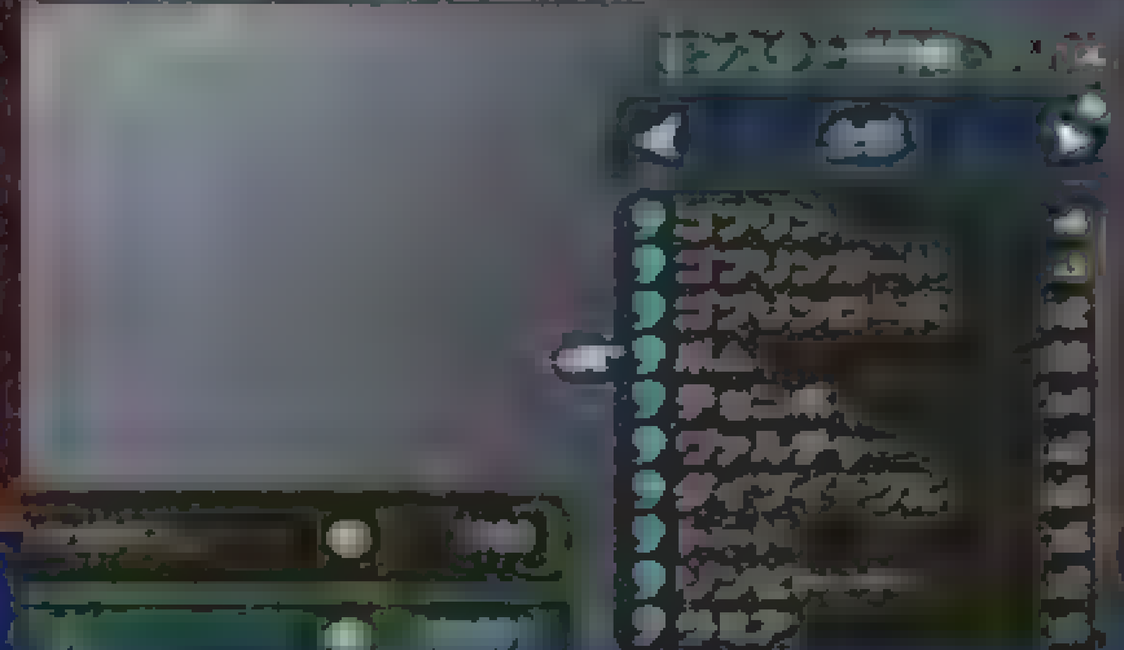
| 名称 | 价格 | 每次任务最大持有数 | 效果 | 获得方法 |
|---|---|---|---|---|
| ポ－ション | 500 | 9 | 回复 600 点 HP | 共通 |
| ハイポ－ション | 2000 | 5 | 回复 1500 点 HP | 共通 |
| エクスポ－ション | 8000 | 2 | 回复 3000 点 HP | 共通 |
| エ－テル | 500 | 9 | 回复 1000 点 AP | 共通 |
| エ－テルタ－ボ | 3000 | 5 | 回复 2000 点 AP | 共通 |
| エリクサ－ | 15000 | 2 | HP 和 AP 全回复 | 共通 |
| ラストエリクサ－ | 20000 | 1 | 同屏所有同伴的 HP 和 AP 全回复 | 共通 |
| 万能药 | 3000 | 5 | 恢复所有异常状态 | 商店 |
| フェニックスの尾 | 5000 | 5 | 复活我方同伴 | 共通 |
| フェニックスの羽根 | 30000 | 2 | 复活自己，不消耗任务时间 | 行商 |
| 体力の药 | 7000 | 1 | 最大 HP 增加，效果持续约 15 分钟 | 共通 |
| 魔力の药 | 7000 | 1 | 最大 AP 值和 AP 回复速度增加，效果持续约 15 分钟 | 共通 |
| 巨人の药 | 50000 | 1 | 最大 HP 大幅增加，效果持续约 15 分钟 | 行商 |
| 魔人の药 | 50000 | 1 | 最大 AP 值和 AP 回复速度大幅增加，效果持续约 15 分钟 | 行商 |
| アラ－ム | 1000 | 5 | 容易仇恨值提升，效果持续约 5 分钟 | 商店 |
| モルルのお守り | 1000 | 5 | 不容易仇恨值提升，效果持续约 5 分钟 | 商店 |
| リジエネ－ション | 10000 | 2 | 处于 HP 自动回复状态，效果持续约 1 分钟 | 行商 |
| 浮游石 | 1000 | 5 | 处于浮游状态，效果持续约 5 分钟 | 商店 |
| バッカスの酒 | 6000 | 5 | 受到敌人攻击无硬直，效果持续约 1 分钟 | 商店 |
| スリ－スタ－ズ | 9000 | 3 | 使用技能不消耗 AP，效果持续约 1 分钟 | 行商 |
| セ－フティビット | 4000 | 3 | 不中异常状态，效果持续约 1 分钟 | 行商 |
| 烟玉 | 2000 | 3 | 处于透明状态，效果持续约 1 分钟 | 行商 |
| エルメスの靴 | 3000 | 5 | 移动速度增加，效果持续约 1 分钟 | 行商 |
| テレポスト－ン | 1000 | 3 | 立即返回任务出发点 | 行商 |
| 圣战の药 | 10000 | 5 | 暴击率上升，效果持续约 15 秒 | 商店 |
| 英雄の药 | 25000 | 1 | 攻击力和防御力上升，效果持续约 15 分钟 | 行商 |
| 野性の药 | 5000 | 5 | 魔物同伴的攻击力和防御力上升，效果持续约 15 分钟 | 行商 |
| オラクル | 1000 | 3 | 改变水晶增驱的种类 | 商店 |
| クリスタルのかけら | 1000 | 3 | 共鸣值增加 50 点 | 商店 |

※ 共通代表既可以在商店，也可以在行商处买到。

## 魔物研究所

这里是制造和合成魔物同伴的设施。在战斗中，打倒魔物后有较小几率出现魂魄状物体，拾取后可获得被打倒魔物的魂石，在研究所花费金钱就能将魔物复活变为自己的同伴。复活的魔物所对应的技能数量和基本性能均为随机，基本性能一栏里，绿色箭头表示该项能力成长速度快，红色箭头则为成长速度慢，玩家如果有耐心的话，可以刷出成长度全绿的极品同伴。

魔物同伴的等级上限为 50 级，每只魔物同伴都有一个消耗值，玩家所携带的魔物同伴的总消耗值不能超过 300，因此需要根据魔物的能力和所持技能合理搭配，与自己组成一支攻守兼备的队伍。



## 水晶

调查水晶可学习技能和更换登录的魔石。技能分为普通技能（アビリティ）和原创技能（オリジナルアビリティ），前者可学习到游戏中所有职业对应的技能，高级技能会随着任务难度的提升而不断开启；后者是在使用过技能增幅的招式后追加的技能，这类技能会比普通技能多出一项能力，具体追加的能力随机水晶增驱的不同而变化，玩家可根据自己的职业有针对性地选择能力，例如肉盾型职业可选择增加防御力或增加仇恨值的能力，攻击手可以选择物理或魔法攻击上升、暴击率上升等用于提升伤害的能力。提升过能力后的技能在技能增幅的情况下使用过后又能再次附加一项能力，同种能力叠加的话，该能力后面的数字则变为 2（最多可叠加到 16），游戏后期可以不停用原创技能刷新能力来增强该项技能的补正效果，以此来提升角色的能力。

| 可附加的技能名称 | 作用 | 效果 |
|---|---|---|
| 物理攻击上升 | 物理攻击强化 | 强化效果↑ |
| 魔法攻击上升 | 魔法攻击强化 | 强化效果↑ |
| 物理防御上升 | 物理防御强化 | 强化效果↑ |
| 魔法防御上升 | 魔法防御强化 | 强化效果↑ |
| 速度上升 | 一定几率速度上升 | 发生率↑ |
| クリティカル上升 | 暴击率上升 | 发生率↑ |
| 属性耐性上升 | 属性耐性强化 | 强化效果↑ |
| 物理攻击低下 | 攻击附带降低物理攻击的效果 | 弱化效果↑ |
| 魔法攻击低下 | 攻击附带降低魔法攻击的效果 | 弱化效果↑ |
| 物理防御低下 | 攻击附带降低物理防御的效果 | 弱化效果↑ |
| 速度低下 | 攻击附带降低速度的效果 | 弱化效果↑ |
| 魔法防御低下 | 攻击附带降低魔法防御的效果 | 弱化效果↑ |
| 属性耐性低下 | 攻击附带降低属性耐性的效果 | 弱化效果↑ |
| 斩属性 | 攻击附带斩属性＆斩属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 打属性 | 攻击附带打属性＆打属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 突属性 | 攻击附带突属性＆突属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 射属性 | 攻击附带射属性＆射属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 火属性 | 攻击附带火属性＆火属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 水属性 | 攻击附带水属性＆水属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 冰属性 | 攻击附带冰属性＆冰属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 风属性 | 攻击附带火属性＆火属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 雷属性 | 攻击附带雷属性＆雷属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 土属性 | 攻击附带土属性＆土属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 光属性 | 攻击附带光属性＆光属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 暗属性 | 攻击附带暗属性＆暗属性追加攻击 | 追加攻击↑ |
| 睡眠 | 攻击附带睡眠效果 | 发生率↑ |
| 毒 | 攻击附带毒效果 | 蓄积量↑ |
| 时间停止 | 攻击附带时间停止效果 | 发生率↑ |
| 暗暗 | 攻击附带黑暗效果 | 发生率↑ |
| 咒い | 攻击附带诅咒效果 | 发生率↑ |
| 石化 | 攻击附带石化效果 | 发生率↑ |
| 混乱 | 攻击附带混乱效果 | 发生率↑ |
| 火伤 | 攻击附带火伤效果 | 蓄积量↑ |
| 冻结 | 攻击附带冻结效果 | 发生率↑ |
| 沉默 | 攻击附带沉默效果 | 发生率↑ |
| 移动停止 | 攻击附带行动停止效果 | 发生率↑ |
| 麻痹 | 攻击附带麻痹效果 | 发生率↑ |
| 忘却 | 攻击附带忘却效果 | 发生率↑ |
| 行动停止 | 攻击附带行动停止效果 | 发生率↑ |
| 即死 | 攻击附带即死效果 | 发生率↑ |
| 透明 | 一定几率触发透明效果 | 发生率↑ |
| 浮游 | 一定几率触发浮游效果 | 发生率↑ |
| 分身 | 一定几率触发分身效果 | 发生率↑ |
| 魔法反射 | 一定几率触发魔法反射效果 | 发生率↑ |
| 自动回复 | 一定几率触发自动回复效果 | 发生率↑ |
| フロント攻击 | 攻击敌人正面时威力上升 | 威力↑ |
| バック攻击 | 攻击敌人背面时威力上升 | 威力↑ |
| 击破数补正 | 该任务中击倒敌人数越多，威力越大 | 威力↑ |
| 射程补正 | 远程武器威力上升 | 威力↑ |

| 可附加的技能名称 | 作用 | 效果 |
|---|---|---|
| HP 比例补正 | 自身 HP 越高，威力越大 | 威力↑ |
| HP 反比例补正 | 自身 HP 越低，威力越大 | 威力↑ |
| AP 反比例补正 | 自身 AP 越低，威力越大 | 威力↑ |
| コンボ补正 | 连击数越高，威力越大 | 威力↑ |
| ヘイト上升 | 增加自身仇恨值 | ヘイト↑ |
| クリティカル威力 | 暴击的伤害提升 | 伤害倍率↑ |
| 射程 | 远程武器射程增加 | 射程↑ |
| レゾナンス蓄积 | 更容易蓄积共鸣值 | 蓄积率↑ |
| トランス蓄积 | 更容易蓄积幻化槽 | 蓄积率↑ |
| 状态回复 | 随机解除一种异常状态 | 解除数量↑ |
| 回复 | 一定几率触发 HP 回复效果 | 回复量↑ |
| 范围 | 技能的效果范围变大 | 范围↑ |

※ 此外还有“连携・XXX”，这类技能为“XXX”可以取消其他技能的硬直效果，并且取消后释放该技能的速度变快，威力也会提升。

## 技能

丰富的技能是本作最大的玩点，不同技能的组合可搭配出风格各异的角色，彰显自己的战斗风格。游戏中，每个技能都有一个费用值（コスト），技能越强，所需消耗的费用就越高。每个职业最多可装备 8 个技能，不过所有技能的费用总值不能超过该职业所能承受的极限，因此想要每招都装备强力技能是不可能的，需要根据自身的职业以及在队伍中所处的位置对技能进行合理搭配。

除了职业专属技能和魔法外，其余技能都按照武器来分，每个职业都有擅长的武器，使用擅长武器的技能其费用值会有所降低，因此建议各个职业都选用自己的擅长武器作战，这样可以装备更多的强力技能。每个职业都能使用魔法，不过魔法的威力和回复力跟当前职业的基础能力挂钩，因此用物理职业拿法术来作战这种本末倒置的方法是基本打不出伤害的，当然用于强化自身和弱化敌人的魔法可以装备 1 ~ 2 个以备不时之需。

## 素材收集

游戏中，打倒魔物或召唤兽后必定会掉落素材，场景中也有可供收集的各种素材，靠近后按 A 键就能快速拾取。随着任务难度的提高，可获得素材的稀有度也会不断提升。本作中，素材共分为普通、珍稀和超珍稀三种稀有度，掉落物的颜色按从低到高的稀有度顺序为蓝色、紫色、黄色，按字体颜色从低到高稀有度顺序为白字、黄字、红字。

## 附加状态

战斗途中，同伴会为玩家赋予一些对战斗有帮助的增益状态，敌人则会为玩家赋予会处于不利的异常状态。想在野外的战斗中游刃有余，首先得熟悉这些异常状态的作用。

**增益状态**

| 名称 | 效果 |
| --- | --- |
| 自动回复 | 一定时间内 HP 徐徐回复 |
| 自动复活 | 战斗不能时自动复活 |
| 物理攻击力上升 | 物理攻击力提高 |
| 物理防御力上升 | 物理防御力提高 |
| 魔法攻击力上升 | 魔法攻击力提高 |
| 魔法防御力上升 | 魔法防御力提高 |
| 速度上升 | 移动速度加快 |
| 透明 | 仇恨值下降且不会被敌人发现，发动攻击命中敌人或受到攻击时解除效果 |
| 反射 | 将法术伤害反弹给施法者 |
| 浮游 | 可无视一部分地形的影响并能免疫土系魔法的伤害 |
| 分身 | 回避物理攻击 |

**异常状态**

| 名称 | 效果 |
| --- | --- |
| 睡眠 | 进入睡眠状态 |
| 暗暗 | 命中率大幅降低 |
| 混乱 | 移动方向和操作方向相反 |
| 沉默 | 无法使用魔法系技能 |
| 忘却 | 无法使用物理系技能 |
| 咒い | 无法使用水晶增驱 |
| 火伤 | 一定时间内持续受到伤害，物理防御和魔法防御降低 |
| 毒 | 一定时间内持续受到伤害，物理攻击和魔法攻击降低 |
| 速度低下 | 移动速度降低 |
| 移动停止 | 无法移动 |
| 行动停止 | 除移动以外无法进行任何动作 |
| 完全停止 | 停止一切动作 |
| 石化 | 停止一切动作，可快速摇动滑杆解除状态 |
| 冻结 | 停止一切动作，可快速摇动滑杆解除状态 |
| 麻痹 | 移动速度变慢，且除移动以外无法进行任何动作 |
| 即死 | 立刻进入战斗不能状态 |
| 物理攻击力低下 | 物理攻击力降低 |
| 物理防御力低下 | 物理防御力降低 |
| 魔法攻击力低下 | 魔法攻击力降低 |
| 魔法防御力低下 | 魔法防御力降低 |

## 魔物资料

玩家所在的小岛潜藏着各种魔物，想要出门寻找资源就必须时刻与它们战斗，下面来简要介绍下本作的各种类型魔物。

**小型魔物**

散布在岛屿的每一处，大部分的体型都偏小，攻击力和 HP 都不高，两三个技能就能要了它们的命。这种敌人基本是用来练手和刷素材的，不愿意与其纠缠也可以无视它们直冲目的地。

**大型魔物**

皮糙肉厚并拥有足以威胁到玩家的招式，初次见面可能会被其中一些招式打中，但总体来说变化并不多，熟悉之后就可以用来练习技能的连携和跑位了。

**召唤兽**

游戏中最难缠的敌人，拥有丰富的招式，攻击力也不低，不熟悉其招式的性能和动作时，很有可能被一套连招带走，后期召唤兽某些大威力招式甚至可以一招致人于死地。和大部分狩猎类作品一样，召唤兽也有部位破坏的设定，破坏后一定几率会掉落物品。后文会为大家奉上召唤兽攻略，帮助大家尽快掌握召唤兽的招式和打法。

※游戏中，锁定敌人后可以看到对方出招时的招式名，前期不熟悉召唤兽的动作时可全程锁定它们作战。

## 关于任务

游戏通过完成任务来推进剧情，本作中有着丰富的任务类型，下面为大家系统地介绍。

**主要任务**

任务内容里最重要的部分，接受任务后需前往小岛的指定地点讨伐魔物或收集物品。随着任务的逐渐完成，故事流程也会逐渐推进，新任务也会陆续出现，具体情况参见后文的任务攻略。

**任务选项**

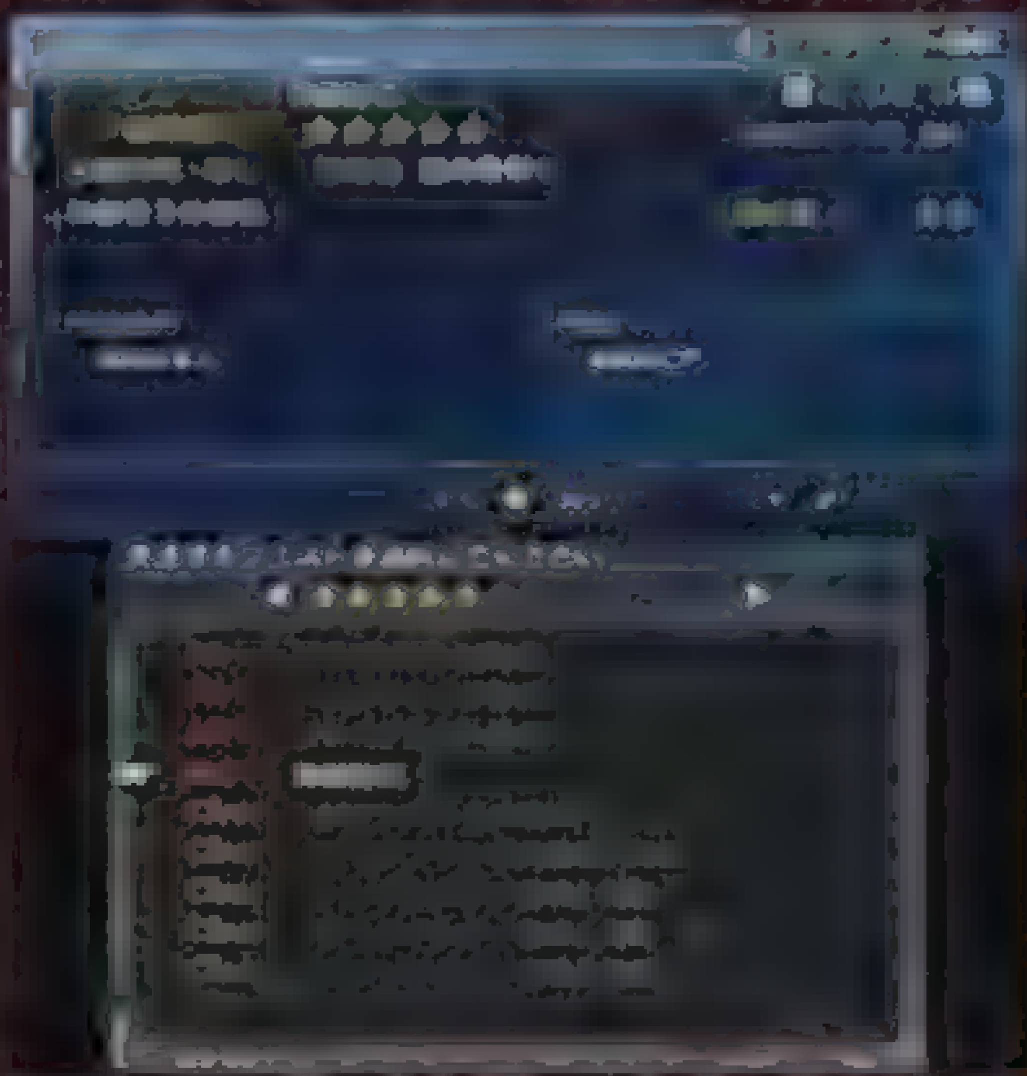
流程进行到一定程度时会陆续开启任务选项（クエストオプション），在选择任务后还能勾选用于增加或降低任务难度的选项，适合中、后期的自我挑战。



| 任务选项名称 | 效果 | 难易度 |
|---|---|---|
| 敌の强さアップ | 敌人的 HP 和攻击力变为 2 倍 | +1 |
| 敌の强さ大アップ | 敌人的 HP 和攻击力变为 3 倍 | +2 |
| 复活禁止 | 不能复活 | +1 |
| 制限时间ダウン | 任务时间减少 1/4 | +1 |
| 制限时间大ダウン | 任务时间减半 | +2 |
| 移动速度ダウン | 移动速度降低 | +1 |
| 攻击力ダウン | 造成的伤害减半 | +1 |
| 回复力ダウン | 回复量减半 | +1 |
| AP 消费量アップ | 消耗 AP 变为 1.5 倍 | +1 |
| CP 入手量ダウン | 获得 CP 减半 | +1 |
| 防御力ダウン | 回避率变为 2 倍，防御力变为 0 | +2 |
| トランス& CD 禁止 | 不能使用幻化和水晶增驱 | +1 |
| カメラロック禁止 | 不能锁定敌人 | +1 |
| アイテム禁止 | 不能使用道具 | +1 |
| アビリティブ－スト发生率アップ | 技能增幅的发生率上升 20% | −1 |
| レゾナンスアップ | 共鸣值上升速度变为 1.2 倍 | −1 |

**副任务**

本作的副任务条件较为单一，总结起来有讨伐指定魔物、发动指定水晶增驱、交纳指定物品、习得指定原创技能和共鸣值达到一定数值，这里就不再一一列出了。这类任务中，大部分的奖励都只有 CP，是前期用钱换 CP 的高效手段。报酬中除仅限 CP 奖励的任务外，其余任务的奖励物品均为最低奖励，实际完成任务后获得的奖励要高于表格中所显示的奖励物品，一般来说可以刷出黄字和红字的稀有素材。玩家最多可接受 7 个副任务同时完成。



**派遣任务**

和任务柜台右侧的男性对话，任务每过一段时间就会刷新。这类任务不需要玩家自己完成，而是需要派遣邂逅到的好友或自己的魔物同伴前往目的地，经过一定时间后即可完成任务。所需消耗的时间随任务难度递增，派遣角色前往时可根据角色的能力来缩减任务时间，最多可将任务时间缩减至一半。这类任务基本可视为挂机刷素材，高级任务的花费较高，不推荐前期完成。



## 联机

本作提供线下和在线两种联机模式，在菜单界面选择“通信切り替え”就能切换游戏模式，其中シングルプレイ为单机模式，マルチプレイ（ロ－カル通信）为线下联机模式、マルチプレイ（インタ－ネット通信）为在线联机模式。选择联机模式后会出现几个选项，其中ル－ムを作る为创建房间，玩家可以制定房间的内容，例如限制故事进行度、讨伐对象等，方便其他玩家寻找房间；ル－ムを探す为寻找其他玩家的房间；フレンドリストから探す为寻找已成为朋友的玩家，只要进入过其他玩家的房间，房间内的玩家就会登录到邂逅通信的名单里，之后可在邂逅通信界面里选择是否将他们加为好友。进入房间后可在下屏看到房间内成员的名称，名称旁带旗帜符号标识该玩家已创建任务，点击下屏右侧的“ル－ム内クエスト”就能接受任务，接着前往出口处按 A 键做好出发准备，待创建任务的玩家正式出发后就能开始与其他人一起探索了。

## 邂逅通信

与发布派遣任务的人对话，选择“すねちがい通信”即可进入邂逅通信界面。凡是邂逅到的玩家能在受信ボックス内找到，按 X 键可选择指定玩家进行保存，被保存的玩家可在保存済みボックス内找到，如果不想保存改名玩家可按 Y 键删除掉。保存下来的邂逅通信玩家可在派遣任务中使用。

# 召唤兽攻略

## イフリート

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / |
| 左右腕 | 火の魔晶 / 红莲の爪 / 狱炎の腕轮 |
| 头部 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / / 狱炎の角 |

### 攻击方式

**殴る：** 出拳殴打近距离玩家，位移很小，稍微远离即可躲开。

**连续拳：** 出拳殴打近距离玩家两次，有明显位移，要提前跑开或防御。

**ファイア：** 低级火魔法。

**ファイラ：** 中级火魔法。

**ファイガ：** 高级火魔法。

**炎の拳：** 蓄力后的大位移冲拳，这招带有一定追向性，中距离往其右侧横向跑可躲开。

**炎の进击：** 跳起后落地朝玩家所在方向翻滚前冲，带有一定追向性，需远距离横向冲刺才能躲开。

**炎狱の槌：** 高高跃起砸地，并发出一定范围冲击波攻击范围内的目标，此招附带麻痹和火伤效果。

**猛炎の壁：** 原地蓄力后砸地，拳头砸地位置出现威力很高的火壁，火壁带多次伤害判定，一定要及时远离。

**怒り：** イフリート物理、魔法攻击力上升，被波及的目标物理、魔法防御力降低且附带火伤效果。

**地狱の火炎：** 蓄力后朝不远处丢出火球形成带多段伤害判定的火柱，之后还会从地面冒出追踪玩家的火柱，需持续跑动才能躲开。

### 主要打法

“殴る”和“连续拳”的出招速度较快，近战职业要尽量攻击背部，看到其朝自己方向转身时立即远离，切勿贪刀。带位移效果的“炎の拳”和“炎の进击”躲起来有一定难度，尽量在不锁定召唤兽的情况下往其右侧冲刺。“地狱の火炎”是可以致命的招式，看到它投出火球后立刻保持移动状态，等脚下的火柱出现后就可以靠近安心输出了。破坏其腕部后，物理攻击力降低。冰属性技能对该召唤兽有伤害加成。



## 变异体イフリート

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / 狱炎の贵宝玉 |
| 左右腕 | 火の魔晶 / 红莲の爪 / 狱炎の金刚环 |
| 头部 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / 狱炎の黑锐角 |

### 主要打法

变异体的招式和原版相比没有变化，只是HP和各项能力值大幅提升，招式的发动速度也有所增加，近战最好配备防御型技能，远程职业则要保持灵活地跑动，尽量不被它近身。



## シヴァ

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 水の魔晶 / 冻えるくちづけ / [illegible] |
| 脚部 | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / 冻えるくちづけ / [illegible] 冰丽の锁 |
| 背部装饰（可两段破坏） | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / [illegible] 冰丽の银轮 |

### 攻击方式

**ブリザド：** 低级冰魔法。

**ブリザラ：** 中级冰魔法。

**ブリザガ：** 高级冰魔法。

**吹雪：** 在前方中距离释放一道冷气旋风，此招带多次伤害判定，要及时横向跑开。此招附带冻结效果。

**足拂い：** 进距离扫堂腿攻击，一定几率在扫堂腿后接一道可将目标推到墙壁处的冷气旋风。带多次伤害判定的冷气旋风对魔防较低的职业来说杀伤力极强，且扫堂腿攻击速度快，被命中后很容易被后续旋风击中，建议看到其靠近后优先选择躲避。冷气旋风附带冻结效果。

**零度の歩み：** 正面突进技，带较强的追尾性能，要在不锁定召唤兽的前提下横向冲刺才能躲开。此招附带冻结效果。

**冻てつく世界：** 以シヴァ为中心，地面冒出带多次伤害判定的冰柱攻击范围内的目标。完全破坏其背部的装饰后，该招式波及的范围变小。

**天からの冰击：** 天空掉落四根冰柱攻击地面的目标，冰柱掉落前会在地面形成短暂的圆圈标识，及时躲开即可。

**怒り：** シヴァ物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加冻结效果。

**ダイヤモンドダスト：** 蓄力后朝目标发射带多次伤害判定的冰属性激光，这招威力极大，要小心被击中。出招前シヴァ会不断锁定玩家，此时只需不停横向移动就能轻松躲开。

### 主要打法

シヴァ以魔法攻击为主，大部分招式都有明显的蓄力或咏唱时间，我们有足够的反应时间来应对。威胁较大招式的是“足拂い”和“零度の歩み”，前者可把人推到墙壁处并冻结在原地，配合后者的强力突进技可形成有效连击，瞬杀目标。与其战斗时最好保持随时都在移动，在其停下来发招时，找到该招式的安全区域后再发动反击。火属性技能对其有伤害加成。

## 变异体シヴァ

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 水の魔晶 / 冻えるくちづけ / [illegible] |
| 脚部 | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / [illegible] |
| 背部装饰（可两段破坏） | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / [illegible] 冰丽の黄金轮 |

### 主要打法

变异体和原版的招式没有区别，不过难就难在讨伐变异体的任务均为双女王，在一个场景里同时面对两只召唤兽顿时让战斗的难度激增。战斗时要密切注意两只召唤兽的招式，远距离发动的“零度の歩み”、“ダイヤモンドダスト”和近距离发动的“足拂い”都极具威胁，稍微疏忽防漏一招就有致命的危险。这里推荐装备长剑技“ディフレクト”，这招冷却时间短不说，还可以防御变异体シヴァ的所有攻击。在两只召唤兽停手的空档用普通攻击蹭血回复AP，将大部分时间放在防御上，攻击则交给同伴。



## ラムウ

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 风の魔晶 / 风の大魔晶 / |
| 胴体（可两段破坏） | 风の魔晶 / 招雷石 / 雷皇の腰布 |
| 杖 | 风の魔晶 / 招雷石 / 雷皇の晶片 |

### 攻击方式

**サンダー：**低级雷魔法。

**サンダラ：**中级雷魔法。

**サンダガ：**高级雷魔法。

**エアロ：**低级风魔法。

**エアロラ：**中级风魔法。

**エアロガ：**高级风魔法。

**デスペル：**解除目标增益效果的魔法弹。

**なぎ払い：**正面方向的杖击，攻击范围很小。

**フェイス：**张开一道抵御攻击的防御罩，耐久度并不高，建议用小威力招式来破除，大威力招式留着攻击本体。

**突进：**正面突进技，追向性较差，此招附带麻痹效果。

**テレポ：**瞬移到方尖型石柱处，没有方尖型石柱时不会发动此招式。

**アスピル：**发射吸收 AP 的魔法弹。

**雷击：**直线型闪电攻击，移动速度较快但不带追踪性，中、远距离可轻松躲开。此招附带麻痹效果

**怒りの雷击：**之字形闪电攻击，由于闪电的移动速度很快，躲避起来非常困难，建议使用防御或反击型技能来应对。此招附带麻痹效果。

**雷鸣の阵：**蓄力后在自身四周落下闪电，波及的范围较大，要及时远离召唤兽本体。

**怒り：**ラムウ物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加行动停止效果。

**裁きの雷：**蓄力后从天而降大量闪电，闪电落地前会出现白色闪光标识，不过由于闪电波及的范围并不小，至少要离标识两个以上身位才能确保安全。

### 主要打法

这是个攻击性不强的召唤兽，最具威胁的招式是走之字形的闪电攻击“怒りの雷击”，好在这招的威力不算大，附带的短暂麻痹效果不会影响到后续操作，可让肉盾同伴顶上吸引火力。这个召唤兽会不断召唤黄色的方尖型石柱，看到后要立即清理掉，否则它会使用瞬移前往石柱附近，打乱进攻的节奏。

## 变异体ラムウ

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 风の魔晶 / 风の大魔晶 / 雷皇の红法衣 |
| 胴体（可两段破坏） | 风の魔晶 / 招雷石 / 雷皇の紫腰带 |
| 杖 | 风の魔晶 / 招雷石 / 雷皇の碧晶片 |

### 新增攻击方式

**トルネド：**释放攻击范围很大的龙卷风，虽然持续时间长但只有一次伤害判定，基本不具威胁。

### 主要打法

这是一个跟原版区别不大的变异体，不过战场来到了アルハ湿原，要尽量避开这里的毒地形进行作战。变异体ラムウ比较喜欢使用招式“雷鸣の阵”，这招的波及范围较大，看到它的蓄力动作后要及时远离。



## ドリュアス

| 部位 | 掉落物 |
|---|---|
| 本体 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / [illegible] |
| 帽子 | 土の魔晶 / 诱惑の粉 / [illegible] 妖艳なる花弁 |
| 腹部 | 土の魔晶 / 诱惑の粉 / [illegible] 妖艳なる溶解液 |
| 茎 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / [illegible] 妖艳なる根汤 |

### 攻击方式

**回转（藤蔓）：** 藤蔓横躺在地面并旋转，这招带多次伤害判定且能将目标击倒，不过攻击范围并不大，远离即可。

**ブライン（藤蔓）：** 指定攻击范围的魔法，附带黑暗效果。

**スロウ（藤蔓）：** 指定攻击范围的魔法，附带速度低下效果。

**クエイク（藤蔓）：** 低级土魔法。

**クエイガ：** 高级土魔法。

**ドレイン：** 指定攻击范围的魔法，可吸收HP。

**潜地：** 潜地后会做出原地钻出、远处钻出和“晚餐”等动作。需注意，潜地和钻出都带有伤害判定，并且招式发动速度快，近战职业等它做出动作后再跑是肯定来不及的。

**晚餐：** 潜地后在目标脚下出现捕蝇草，被抓住的话会被召唤兽吞进肚子，一番咀嚼后被吐出，它的头部被破坏后就不会再使用这招了。

**开花：** 在场地中种植毒花，靠近后会释放毒雾，一定时间后会变成モルボル，建议在其变化为小怪前将其打倒。

**とても臭い息：** 对自身前方扇形范围喷吐毒气，附带忘却、沉默、混乱、麻痹、黑暗、睡眠、毒、物理防御下降等多种异常状态，不过出招前会有明显的蓄力时间，可趁此机会跑到它身后安全输出。

**ディザスター：** 同“とても臭い息”。

**怒り：** ドリュアス物理、魔法攻击力上升，被波及的目标物理、魔法攻击力降低且附带行动停止效果。

**ハザードクエイク：** 潜地后在场地四周放出数根藤蔓，每根藤蔓四周都会出现地震，地震可波及的范围非常大且攻击力不俗，在地图上会以大范围红色圆圈标注，要及时远离被波及的范围。浮游状态可免疫此伤害。

### 主要打法

这只召唤兽会有两根藤蔓助阵，其中降低命中率的“ブライン”和减速魔法“スロウ”都对玩家有很大阻碍，好在这两种魔法的攻击范围并不大，持续跑动就能躲开。召唤兽每次潜地后都会刷新助阵的藤蔓，因此不用刻意去打。召唤兽身后是相对安全的区域，但以防万一还是带上万能药，在中了“とても臭い息”后立即使用。大招“ハザードクエイク”虽然可以通过打倒藤蔓来阻止地震的发动，但由于藤蔓的血量较多且这招的发生速度不慢，因此能躲还是尽量躲开，或者直接配一招附加浮游状态的魔法“レビテト”备用。

## 变异体ドリュアス

| 部位 | 掉落物 |
|---|---|
| 本体 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / [illegible] 妖艳なる匂花粉 |
| 帽子 | 土の魔晶 / 诱惑の粉 / [illegible] 妖艳なる柔花弁 |
| 腹部 | 土の魔晶 / 诱惑の粉 / [illegible] 妖艳なる湯け液 |
| 茎 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / [illegible] 妖艳なる香根汤 |

### 主要打法

变异体与原版相比，最大的威胁在于毒的持续掉血效果非常厉害，因此战前一定要做好防毒措施，万能药自然是必备，解除异常状态的白魔法“エスナ”也可以选择性装备，中毒后要第一时间解除。另外，它的招式“晚餐”也附带中毒效果，且此招威力很高，中招后很可能来不及解毒就被毒死，因此一定要严防此招，召唤兽潜地后千万不要待在原地不动。



## フェニックス

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / |
| 左右翼 | 火の魔晶 / 火切羽 / 凤凰の羽根 |
| 尾巴 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / 凤凰の尾羽 |

### 攻击方式

**薙き払い：**对前方目标的甩尾攻击，攻击范围较小，与其拉开距离就能躲开。

**突风：**蓄力后扇动翅膀攻击前方目标，蓄力前半段带追尾效果，后半段可侧跑轻松躲开。这招带多次伤害判定。

**炎の舞：**做出准备动作后，转动身体并朝前方扔出数个火球。转动身体带伤害判定且范围较大，建议在中距离用侧跑来躲。

**炎の球：**发出数个火球攻击中距离玩家，火球带较强追踪性，落地后会形成火柱，躲避的方法是要么及时靠近召唤兽，要么跑得更远脱离火球的攻击范围。

**炎の雨：**召唤兽飞到空中，撒下大量火球攻击地面的目标。火球落地前的影子不好分辨，落地后会形成火柱，建议用防御技能撑过去。

**グライドアタック：**突进类技能，出招前有腾空的准备动作，侧跑即可躲开。

**クローアタック：**腾空后扑向锁定的对象，由于召唤兽的体型较大，因此这招躲避的难度非常大，没有提前加速很难躲过，依旧建议用防御类技能来应对。

**ファイガ：**高级火魔法。

**ホーリー：**大范围光魔法。

**怒り：**フェニックス物理、魔法攻击力上升，被波及的目标物理、魔法防御力降低且附带火伤效果。

**转生の炎：**召唤兽死亡时自动变为濒死状态并释放技能，需要在限定时间内再次将其HP清空，否则就会原地满状态复活且发生大爆炸攻击周围的目标。

### 主要打法

这只召唤兽的大部分招式都有明显准备动作，只要不贪刀就有足够的时间来躲避。最具威胁的招式是“クローアタック”，不过这招的威力并不致命，且伤害判定只有一击，各种反击类招式即可轻松应对。死亡时必定会发动“转生の炎”，因此大威力技能要留到此时使用，比较好的办法是保存幻化槽，待其发动“转生の炎”立即幻化，用大威力技能配合幻化专用增驱将其速杀。破坏翅膀后移动速度降低，破坏尾巴后魔法攻击力降低。

## 变异体フェニックス

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / 凤凰の大炎 |
| 左右翼 | 火の魔晶 / 火切羽 / 凤凰の大羽根 |
| 尾巴 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / 凤凰の大尾羽 |

### 主要打法

招式方面没有变化，“グライドアタック”和“クローアタック”的使用频率变大，要提前做好应对措施。由于血量较多，在其使用“转生の炎”后要保证自身有足够的伤害将其彻底灭杀。如果实在觉得困难就使用“魔石化”吧，对暂时无法行动的フェニックス进行“魔石化”可保证100%成功率。



## ディアボロス

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 风の魔晶 / 风の大魔晶 / |
| 左右翼 | 风の魔晶 / 恶梦の块 / 暗黑の翼 |
| 尾巴 | 风の魔晶 / 风の大魔晶 / 暗黑の尾针 |

### 攻击方式

**切り裂き：**挥动右手对正面目标发动爪击，附带小距离位移。

**连续切り裂き：**挥动双手对正面目标发动两次爪击，附带中距离位移。

**回转攻击：**转动身体攻击自身周围的所有目标，带击倒效果。此招攻击范围较大，要及时跑远。

**暗翼の强袭：**突进技，命中目标后会停下来，可让负责防御的同伴去抵挡。

**グラビデ：**低级暗魔法。

**グラビラ：**中级暗魔法。

**グラビガ：**高级暗魔法。

**ドンムブ：**带追踪效果的魔法球，命中后附加移动停止效果。

**ノクトシールド：**紧闭双翼，防御一切攻击。

**黑い飞来：**放出带追踪效果的蝙蝠群攻击目标。此招攻击力很高且带多次伤害判定，一定要利用冲刺躲开。

**ブラックホール：**放出移动缓慢且带追踪效果的魔法球，落地后形成附带吸引效果且有多次伤害判定的小型黑洞。

**ノクトシールド：**提升ディアボロス的物理和魔法攻防。

**ブラックアウト：**场景变暗且无法锁定敌人，必须将场景中的两枚水晶破坏后才能恢复。

**ダークミラージュ：**放出一个分身。分身的 HP 较低，一分钟后消失。

**怒り：**ディアボロス物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加黑暗效果。

**暗よりの使者：**长时间蓄力后放出巨大球体，落地后形成巨大黑洞，对目标造成连续多次大伤害。这招从蓄力开始一直到黑洞消失，全程附带极强的吸引效果，近战角色很难躲开。此招不会将 HP 削减到 1 以下。

### 主要打法

对付这只召唤兽时要时刻注意“ブラックホール”和“暗よりの使者”这两个附带吸引效果的技能。如果不能及时跑远就得做好防御的准备，被吸到黑洞中心处后就跑不掉了。另一个比较有威胁的技能是“黑い飞来”，这招伤害很高，对付物理防御较弱的职业有一击致命的威胁。分身虽然参与血量较少，但想快速肃清也不是易事，最好跑远待其消失后再做打算。将其翅膀破坏后移动速度降低。

## 变异体ディアボロス

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 风の魔晶 / 风の大魔晶 / 暗黑の双角 |
| 左右翼 | 风の魔晶 / 恶梦の块 / 暗黑の大翼 |
| 尾巴 | 风の魔晶 / 风の大魔晶 / 暗黑の长尾针 |

### 新增攻击方式

**デスドロップ：**由原版召唤兽的“ブラックアウト”所变，使用后场地依旧会出现两个水晶，在消灭水晶前，召唤兽的攻击附带即死效果。

### 主要打法

大部分招式和原版召唤兽没有区别，不过“ブラックアウト”的威胁度更高，要尽快消灭水晶。海面的水晶可让远程职业去解决，近战职业需要附加浮游效果后才能靠近海面上的水晶。



## フェンリル

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / [illegible] |
| 头部 | 水の魔晶 / 孤狼の魂 / [illegible] 魔月の牙 |
| 前脚 | 水の魔晶 / 孤狼の魂 / [illegible] 魔月の毛皮 |
| 尾巴 | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / [illegible] 魔月の尾 |

### 攻击方式

**远吠え：**フェンリル物理、魔法攻击力上升。

**ひっかき：**右前脚对正面目标的爪击。

**クレセントクロー：**蓄力后右前脚对正面目标的爪击，此招附带麻痹效果。

**ブリザド：**低级冰魔法。

**ブリザラ：**中级冰魔法。

**ブリザガ：**高级冰魔法。

**ウォータ：**低级水魔法。

**ウォタラ：**中级水魔法。

**ウォタガ：**高级水魔法。

**アクアバレット：**在头上形成数个带追踪效果的球体，攻击中、远距离目标。

**噛み付く：**带腾空效果的突进技，此招附带行动停止效果。

**飲み入む：**吸气，吸收正面扇形范围目标的 HP 和 AP，一段时间后吞下头部附近的目标，喷吐后对目标造成大伤害的同时还附带毒效果。喷吐时还会附带喷出数个球体，附带魔法防御降低的效果。

**バックステップ：**向后小跳，带伤害判定。

**分身生成：**在自身附近召唤分身，召唤分身时形成的水柱带伤害判定。

**怒り：**フェンリル物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加移动停止效果。

**ハウリングムーン：**朝目标连续发动 4 次“噛み付く”，此招附带行动停止效果。

### 主要打法

附带行动停止效果的“噛み付く”和“ハウリングムーン”是该召唤兽最具威胁的招式，特别是“ハウリングムーン”，在出招过程中被打中并陷入行动停止状态的话，很容易被后续几次扑咬命中，直接被秒杀。“飲み入む”带有吸引效果，不过只对正面扇形范围有效，往侧面跑可轻松脱离吸引范围，在尾部进行一轮输出，该召唤兽的侧面是相对安全的位置。将其头部破坏后无法使用“远吠え”，破坏前脚后物理攻击力降低，破坏尾巴后物理防御力降低。

## 变异体フェンリル

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / [illegible] 魔月の银结晶 |
| 头部 | 水の魔晶 / 孤狼の魂 / [illegible] 魔月の大牙 |
| 前脚 | 水の魔晶 / 孤狼の魂 / [illegible] 魔月の刚毛皮 |
| 尾巴 | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / [illegible] 魔月の大尾 |

### 新增攻击方式

**モンスター召喚：**召唤 3 只ボム，ボム会靠近玩家并自爆，建议立即转换目标将ボム清除吊再对付召唤兽。

### 主要打法

变异体最难的地方在于其招式“分身生成”可变出两个分身，三只召唤兽同场时会让整个场面混乱不堪，很容易被不知道哪里来的攻击打中，此时建议专心回避或防御，战斗不能后也不要急着复活，待分身消失后再做打算。



## アレクサンダー

| 部位 | 掉落物 |
|---|---|
| 本体 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / [illegible] |
| 左右腕 | 土の魔晶 / 圣なる装置 / [illegible] 圣塞の齿车 |
| 左右肩 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / [illegible] 圣塞の装甲 |

### 攻击方式

**乱发ミサイル：** 发射 4 枚导弹攻击场地内的目标，导弹落下前会在地面形成圆圈标识，攻击范围很小，及时躲开即可。

**高压スチーム：** 自身周围大范围多段判定攻击，且附带物理、魔法防御降低和火伤效果，有较长的蓄力时间，有足够的时间远离召唤兽。

**ライト（レフト）アーム：** 左（右）腕震地攻击。

**ダブルスタンプ：** 双腕大力震地，对自身周围大范围目标造成伤害并吹飞。

**テールスタンプ：** 尾部震地，对自身周围大范围目标造成伤害，但不附带吹飞效果。

**スウィングアーム：** 回旋双腕攻击高处的目标。

**诱导ミサイル：** 发射一枚大导弹，在目标所在位置爆炸，持续跑动即可躲开。

**スロウ：** 指定攻击范围的魔法，附带速度低下效果。

**デスペル：** 指定攻击范围的魔法，解除目标的强化效果。

**サイレス：** 指定攻击范围的魔法，附带沉默效果。

**フォーグ：** 指定攻击范围的魔法，附带忘却效果。

**ブリザガ：** 高级冰魔法。

**サンダガ：** 高级雷魔法。

**ケアル：** 回复魔法。

**オーバーヒート：** “圣なる审判”后出现的特殊效果，本体防御力变低，攻击本体可造成 9999 的伤害。

**オートリペア：** “オーバーヒート”后发动的招式，可修复被破坏的双腕和双肩。

**怒り：** アレクサンダー物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加速度低下效果。

**圣なる审判：** 胸部连续发射 3 次威力很大的激光攻击目标，长剑技“ディフレクト”无法防御此招，躲在本体身下即可安全躲过。

### 主要打法

这只召唤兽无法移动，只要掌握好它所有招式的攻击范围，就能非常轻松地躲开。最具威胁的招式是“ダブルスタンプ”，出招快且攻击力不俗，要想办法防御或反击。“圣なる审判”是该召唤兽的杀招，其本体身下是盲点所在，切忌往远处跑，否则会被激光追着打。左腕破坏后无法使用“サンダガ”和“ブリザガ”；右腕破坏后无法使用“ケアル”和“デスペル”；左肩破坏后无法使用“サイレス”和“フォーグ”；右肩破坏后无法使用“スロウ”。不过双腕和双肩破坏后也会被修复，不用太过执着于破坏。

## 变异体アレクサンダー

| 部位 | 掉落物 |
|---|---|
| 本体 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / [illegible] 圣塞の集积回路 |
| 左右腕 | 土の魔晶 / 圣なる装置 / [illegible] 圣塞の大齿车 |
| 左右肩 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / [illegible] 圣塞の超装甲 |

### 新增攻击方式

**ダーティカーズ：** 对全体目标附加速度低下效果，可用魔法“ヘイスト”给自己加速，覆盖掉速度低下的效果。

**ジャンプ移动：** 高高跃起往其他地方移动，落地后对自身范围目标造成伤害。

**旋回：** 腾空并改变自身朝向后落下，碰到旋回的本体虽然不会造成伤害，但会被击倒。

## 主要打法

主要招式和原版区别不大。比较麻烦的是全体减速技能"ターティカーズ"，这招的覆盖范围为全图，并且持续时间非常长。好在可以用魔法"ヘイスト"覆盖掉负面效果。"ジャンプ移动"有可能原地落下，也有可能在较远的地方落下，具体位置可观察下屏的小地图。



## アマテラス

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / [illegible] |
| 身体 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / [illegible] 天照の假面 |
| 两面镜子 | 火の魔晶 / [illegible] 天照の镜片 |

### 攻击方式

**袈裟斩り：** 对前方目标发动斩击，攻击范围较大。

**螺旋炎舞：** 带追尾效果的正面突进技，需要横向冲刺来躲。

**远隔背剑：** 背部的数把巨剑离开本体，之后出现在地图上追击目标，一段时间后依次发动纵斩。巨剑的移动速度不慢，尽量不要被其靠近，中距离时就要开始冲刺拉开距离。

**七剑乱舞：** 蓄力后，追击目标的同时发动带多次伤害判定的剑击。此招威力高且伤害判定次数多，一定不能正面承受。好在追击的速度不快，可在召唤兽蓄力时尽快远离。

**万华镜：** 两面镜子围绕本体转圈，攻击范围为中距离，远离或靠近召唤兽都不会受到伤害。被此招命中会倒地。

**阳炎袭光：** 镜子飞到目标身后放出激光进行偷袭。

**反射束光：** 发射激光，通过两面镜子反射到远处并持续一段时间，此招附带麻痹效果。

**怒り：** アマテラス物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加完全停止效果。

**天地创造：** 长时间蓄力后巨剑落地，对前方造成巨大伤害，巨剑落地后发出的冲击波会波及到侧面的目标，召唤兽身后较远距离是安全区域。

## 主要打法

场地里的4颗勾玉会为召唤兽增加攻防能力，虽然将其打倒后过段时间就会复活，但有机会还是建议打掉，可以加快攻略召唤兽的速度。它比较有威胁的招式是出招速度快的"袈裟斩り"，近战职业哪怕用防御类技能也有可能来不及释放就被这招命中，好在伤害不算致命。"七剑乱舞"的攻击次数非常多，在没有防御技能的情况下一定要避开此招。"怒り"附带的完全停止效果对玩家非常不利，无法行动的目标很可能被其后续的高伤害招式给秒杀，一定注意不要被怒吼波及。看似毁天灭地的招式"天地创造"由于蓄力时间较长，玩家有足够的时间躲避，反而威胁非常小。另外，该召唤兽还会通过瞬移的方式来接近目标，瞬移的时候是打不到它的，大威力招式不要在此时浪费掉了。

## 变异体アマテラス

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / [illegible] 天照の上羽衣 |
| 胴体 | 火の魔晶 / 火の大魔晶 / [illegible] 天照の幻假面 |
| 两面镜子 | 火の魔晶 / [illegible] 天照の魔镜片 |

### 新增攻击方式

**天剑落光：** 从天而降多次伤害判定的剑雨，会追踪目标所在的位置落下，落下前有圆形标识提示。

## 主要打法

新增的招式“天剑落光”具有一定威胁，攻击次数多且威力不俗，躲避时一定要注意地面的标识，不要误闯进去了。与变异体アマテラス战斗时必须优先解决勾玉，红色勾玉会为本体附加分身效果，可免疫物理攻击，白色勾玉可为本体附加魔法反射效果。和原版相比，变异体的攻击速度有所提升，“袈裟斩り”的躲避难度变得更高，近战职业最好趁其发动“万华镜”、“天地创造”等有明显安全区域的招式时再发动强力反击，平时尽量不贪刀，专心防御“袈裟斩り”。

## リヴァイアサン

| 部位 | 掉落物 |
|---|---|
| 本体 | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / [illegible] |
| 头部 | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / [illegible] 海王の角 |
| 胸部 | 水の魔晶 / 溟海の棘 / [illegible] 海王のヒレ |
| 尾巴 | 水の魔晶 / 溟海の棘 / [illegible] 海王の尾 |

### 攻击方式

**潜水：** 远距离时，该召唤兽经常潜水，冒出水面后会带起数个水球砸向自身附近或被锁定的目标，水球下落前虽然有影子作为提示，但并不容易看清，这招附带混乱效果。

**ウォタガ：** 大范围水属性魔法。

**ブリザガ：** 大范围冰属性魔法。

**ウォ－タブレス：** 头部锤击目标后先纵向喷水至中距离，然后以扇形扫射。喷水有一段持续时间，是输出的好时机。

**コ－ルドブレス：** 同“ウォ－タブレス”。

**突进：** 突进攻击，侧跑即可躲开。

**薙ぎ払い：** 甩尾攻击，威力和攻击范围都很大，有可能连续甩尾两次。

**怒り：** リヴァイアサン物理、魔法攻击力上升，被波及的目标 AP 变为 0。

**大海啸：** 召唤大海啸，一段时间后冲向岸边，被波及的目标会被强制送到地图入口处，岸边两侧高台可用来躲避此招。

## 主要打法

召唤兽的身体在海里，虽然看似距离较远，但近战职业依旧是能攻击到它的。两种喷水攻击都耗时较长，是比较好的反击时机，其余时间就集中精力防御攻击范围很大的“薙ぎ払い”。被这只召唤兽的愤怒波及的后果是AP归零，会对接下来的操作造成非常严重的影响，一定要躲开或防住。每受到一定程度的伤害后，召唤兽就会发动“大海啸”，只有前往左右两侧的高台才能躲避这招。

## 变异体リヴァイアサン

| 部位 | 掉落物 |
|---|---|
| 本体 | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / [illegible] 海王の大鱗 |
| 头部 | 水の魔晶 / 水の大魔晶 / [illegible] 海王の冲角 |
| 胸部 | 水の魔晶 / 溟海の棘 / [illegible] 海王の大ヒレ |
| 尾巴 | 水の魔晶 / 溟海の棘 / [illegible] 海王の大尾 |

### 新增攻击方式

**エアロガ：** 大范围风属性魔法。

**クエイガ：** 大范围土属性魔法。

**噛みつき：** 头部锤击目标。

**モンスタ－召唤：** 在外围召唤 3 只プリンプリンセス，靠近召唤兽后会为其回复 HP，每次的回复量为 9999，要尽快将它们干掉。

**タイダルウエイブ：** リヴァイアサン使用“怒り”后极大几率会发动此招，蓄力时对近距离目标造成连续伤害，一段时间后发动覆盖全场且威力极大的水属性攻击，且此招无视一切防御、反击类技能，并且不能通过离开区域来逃避攻击（返回区域后召唤兽会重新发怒一次，之后接着用这招攻击玩家）。比

较好的应对方法是装备白魔法“デスペル”，在召唤兽使用“怒り”后立刻对它使用降低其能力上升效果，HP5000 以上基本就能保证存活，如果再身穿一套水抗性较高的套装就更安全了（例如“水着”），此时如果再使用长剑技“センチネル”甚至可保证无伤。

## 主要打法

由于场地较小，大范围魔法和“薙ぎ払い”的躲避难度都有所增加，不过只要能防住杀招“タイダルウェイブ”，其他失误都是可以挽回的，如果实在觉得难度太高，就培养一只50级的魔物同伴“黑骑士”，全程让它去跟召唤兽死磕吧，我们只需老老实实躺在地上观战即可。



## オ-ディン

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / |
| 头 | 土の魔晶 / 英灵の魂 / 斗神の饰角 |
| 胴体 | 土の魔晶 / 英灵の魂 / 斗神のマント |
| 马 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / 斗神の马具 |

### 攻击方式

**斩击：** 朝自身左右两侧各挥一刀，波及范围不广。

**断绝の剑风：** 挥舞斩铁剑的同时释放攻击前方直线距离的风刃。

**后ろ蹴り：** 马腿后踢攻击身后的目标，招式发动速度很快，基本看不到准备动作，尽量不要站在它的身后。

**突进：** 追尾性能极佳的突进技，近距离很难躲开。

**踏みつけ：** 高高抬起马前腿踏地，攻击正面的目标，会波及到自身前方扇形范围。

**装备变更：** 在斩铁剑和グングニル之间切换。

**怒涛の光枪：** 装备グングニル时使用的招式，从天而降大量光枪，落地前有闪光标识。由于这招伤害高且无法进行防御，专心躲避为上策。

**大地の冲击：** 装备グングニル时使用的招式，长枪插地并向前后左右四方向放出冲击波，这招也无法防御。

**斩铁剑：** 装备斩铁剑时使用的招式，蓄力后朝正前方突进，此招带即死效果。

**斩铁旋：** 装备斩铁剑时使用的招式，蓄力后释放攻击自身周围的剑击，此招带即死效果。

**真·斩铁剑：** 带电形态且装备斩铁剑时使用的招式，效果同“斩铁剑”。

**真·斩铁旋：** 带电形态且装备斩铁剑时使用的招式，效果同“斩铁旋”。

## 主要打法

这只召唤兽在更换装备时受到雷属性攻击会陷入气绝状态，连续几次后会变为全身带电的形态，此时物理和魔法攻防能力提升，部分招式发生变化。战斗前尽量把雷系技能给去掉。比较有威胁的招式是追尾性能强且移动距离远的“突进”，攻击范围广且持续时间长的“怒涛の光枪”，以及附带即死效果的“斩铁剑”和“斩铁旋”。面对这几招时要以躲避为主，近战职业由于离召唤兽距离较近，几乎躲不开“突进”，直接用防御或反击技来对应即可。“斩铁剑”和“斩铁旋”的即死效果很强，在自身的即死耐性足够高前，千万不能被碰到，好在这两招都能用长剑技“ディフレクト”完美防御，总体来说威胁不大。

## 变异体

| 部位 | 掉落物 |
|---|---|
| 本体 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / 斗神の纹章 |
| 头 | 土の魔晶 / 英灵の魂 / 斗神の银饰角 |
| 胴体 | 土の魔晶 / 英灵の魂 / 斗神の紫外套 |
| 马 | 土の魔晶 / 土の大魔晶 / 斗神の黄金马具 |

### 新增攻击方式

**モンスター召唤：**召唤3只スケルトン，鉴于该召唤兽比较好动，还是先解决掉小怪再来专心应对比较好。

### 主要打法

这只召唤兽的主要招式与原版没有区别，需注意，变异体オ ディン在装备斩铁剑时也可以使用“怒涛の光枪”，并且很可能在这招之后接即死招式“斩铁剑”，躲避时要注意自己的走位。



## バハムート

| 部位 | 掉落物 |
|---|---|
| 本体 | 风の魔晶 / 风の大魔晶 / |
| 胴体 | 风の魔晶 / 虚空の龙爪 / 霸王の晶核 |
| 左右翼 | 风の魔晶 / 风の大魔晶 / 霸王の晶刃 |
| 尾巴 | 风の魔晶 / 虚空の龙爪 / 霸王の晶棘 |

### 攻击方式

**飞び上がる：**由站立姿态变为飞行姿态，腾空时自身较大范围内带有伤害判定。

**舞い降りる：**由飞行姿态变为站立姿态，落地时自身较大范围内带有伤害判定。

**猛炎：**喷吐1枚火球攻击目标，愤怒后火球变为3枚。

**冰牙：**喷吐冰块攻击目标，冰块落地后形成小型旋风，带多次伤害判定，愤怒后冰块变为3枚。

**疾风：**喷吐风球，落地后分为朝三个方向贯穿的小风球，愤怒后风球落地后变为朝五个方向贯穿的小风球。

**迅雷：**之字形闪电攻击，愤怒后闪电变为3发。

**アルテマ：**对自身周围造成多次伤害判定的魔法攻击，其正下方是攻击盲点。

**薙ぎ払い：**甩动尾部攻击前方目标，攻击范围较大但有明显准备动作，此招附带吹飞效果。

**滑空：**有明显准备动作的突进技，及时远离可躲开。

**吸收：**吸收目标幻化值的招式，攻击范围很大且附带吸引效果，破坏召唤兽的部位后吸收量变低。

**怒り：**リヴァイアサン物理、魔法攻防上升，部分招式能力加强，被波及的目标附加麻痹效果。再次使用时，物理、魔法攻防上升幅度加大。

**メガフレア：**飞上高空进行长时间蓄力，之后喷吐巨大火球，落地后产生多段伤害判定的大爆炸。爆炸附带强大吸引效果且攻击力高，要尽量跑远或防御。

### 主要打法

这只召唤兽的物理攻击和魔法攻击都非常厉害，物理攻击中需重点注意“薙ぎ拂い”，虽然能看到准备动作，但实际攻击范围较大，近战很难躲开，要用防御或反击技来应对。腾空和落地的准备时间都很短，看到招式名的提示后要立即跑远。魔法中，“冰牙”和“迅雷”需要留心，前者落地后引发的多伤害判定旋风对物理职业的伤害较高，后者的之字型轨迹躲避起来也比较困难。需注意，召唤兽在站立姿态行走时是附带伤害判定的，不要在其正面停留。

## 变异体バハムート

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | 风の魔晶 / 风の大魔晶 / [illegible] 霸王の大晶鳞 |
| 胴体 | 风の魔晶 / 虚空の龙爪 / [illegible] 霸王の大晶核 |
| 左翼 | 风の魔晶 / 风の大魔晶 / [illegible] 霸王の锐晶刃 |
| 右翼 | 风の魔晶 / 虚空の龙爪 / [illegible] 霸王の锐晶刃 |
| 尾巴 | 风の魔晶 / 虚空の龙爪 / [illegible] 霸王の锐晶棘 |

### 主要打法

大部分招式和原版一样，不过其杀招“メガフレア”变得极为致命，变异体这招不但吸引效果更加强大，并且无法进行防御，不在第一时间远离的话，很容易被吸入爆炸中受到多次伤害。比较好的办法是装备瞬发出招且附带加速效果的技能，例如长剑技里的“ソニックブレイド”，看到其出招后立即使用并往反方向跑，这样即便被波及也已经到了爆炸的尾声，不会被一招致命。

## 神兽

| 部位 | 掉落物 |
| --- | --- |
| 本体 | [illegible] 星の红核 / 星の苍核 / 星の翠核 / 星の光核 / 星の暗核 |

### 攻击方式

**モードチェンジ：** 切换飞行姿态和站立姿态。

**サンダガ：** 高级雷魔法。

**ブリザガ：** 高级冰魔法。

**ファイガ：** 高级火魔法。

**ホーリー：** 大范围光魔法。

**ダーク：** 大范围暗魔法。

**デス：** 指定攻击范围的魔法，附带即死效果。

**コンフュ：** 指定攻击范围的魔法，附带混乱效果。

**サイレス：** 指定攻击范围的魔法，附带沉默效果。

**薙ぎ払い：** 左手横扫攻击，靠近本体可安全躲避。

**突き刺：** 右手刺地攻击，远离本体可安全躲避。

**サークルエッジ：** 钻头围绕神兽旋转，攻击附带吹飞效果，钻头被破坏后不再发动这招。

**ラピッドバースト：** 钻头主动靠近目标，每隔一定时间自动发射激光进行攻击，钻头被破坏后不再发动这招。

**ホーミングレイ：** 站立姿态时使用，对目标发射6枚带追踪性很高的激光，靠近神兽本体可安全躲过。

**突进：** 飞行姿态使用的突进技。

**怒り：** 神兽物理、魔法攻击上升，被波及的目标会被吹飞。

**ステラドライブ：** 站立姿态使用的招式，将目标吸引到身边并发动带有吹飞效果的大爆炸，爆炸后神兽周围出现一个可随意进出的区域，区域内会随机附加麻痹、混乱、忘却、毒等异常状态。

**テラフレア：** 飞行姿态使用的招式，蓄力后发射一道激光攻击目标，蓄力时附带吸引效果。这招只有一次伤害判定。

### 主要打法

神兽附带的两个钻头状装置是较大威胁，需第一时间破坏。“ホーミングレイ”的追踪性非常优秀，远处很难躲避，不过放出的激光无法追踪本体附近的目标，看到其出招后立刻靠近神兽本体。站立姿态的杀招“ステラドライブ”很有威胁性，不但爆炸威力高，受到伤害后还会附加各种异常状态，很难逃过后续攻击。好在神兽的所有招式都可以用长剑技的“ディフレクト”进行防御，备上这招会非常安全。



# 任务攻略

创建好角色后首先会遭遇巴哈姆特的袭击，快速离开洞窟即可，之后自动来到据点，和几个关键 NPC 对话（小地图上有感叹号），并在发布任务的 NPC 处接受教程任务。所有任务途中都会不断弹出与战斗相关的教程窗口，完成所有教程任务后便可以正式开始主线流程了。游戏以任务制推进剧情，每完成一定数量的任务后，据点里的部分 NPC 头上会出现感叹号，与其对话后就能开启新任务。据点内的设施会随着流程的推进逐渐开启。

任务大致分为采集、讨伐、探索三大类，讨伐和探索类任务更是会贴心地在地图上标注目标区域（可完成任务的地点会以红色注明），接受任务后直奔目的地即可。加上可以使用飞空艇直接前往地图上的蓝点区域，因此实际上需要跑路的时间并不多，除召唤兽战斗外，大部分任务都能在几分钟完成。每个任务都有时间限制，战斗不能后可以消耗时间或道具进行复活，消耗时间固定为 5 分钟（自由探索时为 3 分钟），时间消耗殆尽则视为任务失败，不过已获得的一切物品均予以保留。下面列出所有任务的对应内容和开启条件，仅对部分难点任务进行讲解。

## 教程任务（チュ－トリアルクエスト）

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 基本技能认定试验 | 讨伐 10 只魔物 | 60 分钟 | – | 各地 | 100 金钱<br>50CP | 初期 |
| クリスタルドライブ动作试验 | 发动水晶增驱 | 60 分钟 | – | 各地 | 100 金钱<br>50CP | 完成任务“基本技能认定试验”后 |
| アビリティブ－スト动作试验 | 发生技能增幅 | 60 分钟 | – | 各地 | 100 金钱<br>50CP | 完成任务“クリスタルドライブ动作试验”后 |
| トランス动作确认 | 发动幻化 | 60 分钟 | – | 各地 | 100 金钱<br>50CP | 完成★ 2 任务“魔石使用许可试验”并进行魔石设定后 |

## 主要任务

★ 1

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ゴブリン强盗团を讨て! | 讨伐 5 只ゴブリン | 20 分钟 | – | レジ大平原等地 | 100 金钱<br>ポ－ション ×1 | 完成任务“アビリティブ－スト动作试验”后 |
| カンバン娘のお愿い! | 讨伐 5 只ト－ド | 20 分钟 | – | レジ平原等地 | 100 金钱<br>エ－テル ×1 | |
| アイテム采取のススメ | 获得 20 个道具 | 20 分钟 | – | 各地 | 100 金钱 | |
| 凶暴なる赤龙 | 讨伐 1 只レッドドラゴン | 30 分钟 | 100 金钱 | ヒバト山麓 | 300 金钱<br>ハイポ－ション ×1 | 完成任务“ゴブリン强盗团を讨て!”、“カンバン娘のお愿い!”、“アイテム采取のススメ”任意两个任务后和クレア对话 |
| モニタ－募集 | 1. 讨伐 20 只魔物;<br>2. 发动 1 次水晶增驱 | 25 分钟 | 100 金钱 | 各地 | 300 金钱<br>万能药 ×1 | |
| 传说の矿石 | 讨伐 1 只アダマンタイマイ | 30 分钟 | 100 金钱 | ティンズ海岸 | 300 金钱<br>フェニックスの尾 ×1 | 完成任务“凶暴なる赤龙”后 |

# 难点任务解析

### アイテム采取のススメ

任务中所指的道具包括地图上的采集物和打倒魔物后掉落的物品，因此很快就能达成条件。

### 凶暴なる赤龙

第一个讨伐大型魔物的任务。红龙的突进极具威胁，攻击力高且附带一定追尾效果，加上本体的体型较大，在近距离被锁定很难躲开。好在该任务的红龙位于山顶，可以引诱其往山下冲刺，离开山顶后它会慢慢往回走，此时不会做出攻击动作，可趁机输出将其击败。

## ★ 2

| 任务名 | 任务内容 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 飞空艇使用许可试验 | 讨伐 1 只コカトリス | 30 分钟 | 300 金钱 | ヒル－ジ湖 | 900 金钱<br>リジェネ－ション ×1 | 完成任务“传说の矿石”后 |
| 亡き者へのレクイエム | 讨伐 5 只スケルトン | 20 分钟 | 200 金钱 | デビス山道等地 | 600 金钱<br>野性の药 ×1 | 完成任务“飞空挺使用许可试验”后 |
| モンスタ－研究所利用许可试验 | 获得 1 个リザ－ドの魂石 | 20 分钟 | 200 金钱 | レジ大平原等地 | 600 金钱<br>ハイポ－ション ×1 | 完成任务“亡き者へのレクイエム”后 |
| モンスタ－大量发生! | 1. 讨伐 5 只ゴ－スト；2. 讨伐 5 只マンドラゴラ | 30 分钟 | 300 金钱 | デビス高原、ヒル－ジ湖等地 | 900 金钱<br>クリスタルのかけら ×1 | 完成任务“モンスタ－研究所利用许可试验”后和クレア对话 |
| 狡猾なる青龙 | 讨伐 1 只ブル－ドラゴン | 30 分钟 | 300 金钱 | デビス高原 | 900 金钱<br>エ－テルタ－ボ ×1 | |
| 炎の魔人 | 讨伐 1 只イフリ－ト | 35 分钟 | 400 金钱 | ロアデスの浮岛 | 1200 金钱<br>オラクル ×1 | 完成任务“モンスタ－大量发生！”和“狡猾なる青龙”后和アルダ－对话 |
| 冰の女王 | 讨伐 1 只シヴァ | 35 分钟 | 400 金钱 | ティンズ湖 | 1200 金钱<br>エルメスの靴 ×1 | 完成任务“炎の魔人”后和シオン对话 |
| 雷の贤者 | 讨伐 1 只ラムウ | 35 分钟 | 400 金钱 | ディルアントニの崖 | 1200 金钱<br>クリスタルのかけら ×1 | 完成任务“炎の魔人”后和スラマ对话 |
| 花园の贵腐人 | 讨伐 1 只ドリュアス | 35 分钟 | 400 金钱 | フォスタ花园 | 1200 金钱<br>バッカスの酒 ×1 | 完成任务“炎の魔人”后和フィエリテ对话 |
| 「シ－フ＆时魔道士」适性试验 | 讨伐 1 只ベヒ－モス | 30 分钟 | 400 金钱 | ヒル－ジ湖 | 1200 金钱<br>アラ－ム ×1 | 完成“冰の女王”、“雷の贤者”、“花园の贵腐人”任一任务后和シド对话 |
| 魔石使用许可试验 | 将 1 只召唤兽魔石化 | 40 分钟 | 400 金钱 | 各地 | 1200 金钱<br>オラクル ×1<br>クリスタルのかけら ×1 | 完成任务“「シ－フ＆时魔道士」适正试验”后和シド对话 |
| アモステラ北部の探索调查 | 1. 到达マクソン溪谷；2. 讨伐 20 只魔物 | 30 分钟 | 400 金钱 | マクソン溪谷等地 | 1200 金钱<br>ハイポ－ション ×2 | 完成任务“魔石使用许可试验”后设定魔石 |

# 难点任务解析

### 飞空艇使用许可试验

目的地是离据点所在的レジ大平原较远的ヒル－ジ湖，有足够的 HP 回复手段的情况下，可在沿途花点时间清理小怪收集道具。大型魔兽コカトリス的实力不值一提，完成任务后开启飞空艇系统，今后可乘坐飞空艇直接前往离任务地点较近的区域，节约大量跑路的时间。

### 炎の魔人、冰の女王、雷の贤者、花园の贵腐人

四场召唤兽战，以目前的装备档次打起来还是很有难度的，比较好的应对方法是用远程职业慢慢蹭血并尽量躲开大威力招式，或者直接用长剑技“ディフレクト”来防止伤害。魔物同伴的等级提升之后，攻防能力都非常优秀，可以利用它们来大幅削减召唤兽的 HP。

### 魔石使用许可试验

想要将召唤兽魔石化，首先需要将其打至濒死状态（大约总 HP 的 1/10），然后使用水晶增驱的“魔石化”，在引导过程中需要全程保持靠近召唤兽，建议在其使用过大招后的硬直时间里进行魔石化。

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 呪いの蛇眼 | 讨伐 5 只ラミア | 20 分钟 | 500 金钱 | デビス洞窟等地 | 1500 金钱<br>ポーション ×3 | 完成★2任务“アモステラ北部の探索调查”后 |
| 君の瞳は 1000000 ギル! | 讨伐 5 只アーリマン | 20 分钟 | 500 金钱 | アルハ湿原等地 | 1500 金钱<br>エーテル ×3 | |
| 金のなるカメ | 讨伐 5 只ギルガメ | 20 分钟 | 500 金钱 | マクソン渓谷等地 | 1500 金钱<br>エーテルターボ ×1 | |
| 本国からの视察 | 讨伐 10 只魔物 | 5 分钟 | 500 金钱 | 各地 | 1500 金钱<br>エルメスの靴 ×1 | |
| アイテム采取の醍醐味 | 1. 发动幻化专用水晶增驱；2. 获得 20 个道具 | 20 分钟 | 500 金钱 | 各地 | 1500 金钱<br>オラクル ×1 | |
| 炎の不死鸟 | 讨伐 1 只フェニックス | 35 分钟 | 500 金钱 | ヒバト山顶 | 1500 金钱<br>フェニックスの尾 ×1 | 完成任意 4 个★3 任务后 |
| 暗黑の支配者 | 讨伐 1 只ディアボロス | 35 分钟 | 500 金钱 | シージェ空洞 | 1500 金钱<br>烟玉 ×1 | |
| 疾风魔狼 | 讨伐 1 只フェンリル | 35 分钟 | 500 金钱 | マクソンの大泷 | 1500 金钱<br>スリースターズ ×1 | |
| 「风水士＆炼金术士」适性试验 | 讨伐 1 只铁巨人 | 30 分钟 | 600 金钱 | ティンズ海岸 | 1800 金钱<br>バッカスの酒 ×1 | 完成“炎の不死鸟”、“暗黑の支配者”、“疾风魔狼”任一任务后和シド对话 |
| 魔导兵歼灭作战 | 1. 讨伐 5 只铁骑士；2. 讨伐 5 只黑骑士 | 30 分钟 | 600 金钱 | フォスタ大森林等地 | 1800 金钱<br>体力の药 ×1 | 将“炎の不死鸟”、“暗黑の支配者”、“疾风魔狼”、“「风水士＆炼金术士」适正试验”全部达成后和グラウザー对话 |
| 神树の守护者 | 1. 讨伐 1 只アレクサンダー；2. 获得“神树の雫” | 35 分钟 | 600 金钱 | ウォル神树 | 1800 金钱<br>魔力の药 ×1 | 完成“魔导兵歼灭作战”后和クラウザー、スラマ对话 |
| 「忍者＆吟游诗人」适性试验 | 讨伐 1 只イエロードラゴン | 30 分钟 | 600 金钱 | マクソン渓谷 | 1800 金钱<br>モルルのお守り ×1 | 完成“神树の守护者”后和シド对话 |
| ばくはつする——! | 讨伐 1 只マザーボム | 30 分钟 | 600 金钱 | ヒバト山麓 | 1800 金钱<br>セーフティビット ×1 | 完成“神树の守护者”后 |
| 火花舞う灼热の花园 | 讨伐 1 只イフリート | 40 分钟 | 600 金钱 | フォスタ花园 | 1800 金钱<br>圣战の药 ×1 | |
| アモステラ东部の探索调查 | 1. 到达ヒバト地下空洞；2. 讨伐 20 只魔物；3. 获得 10 个道具 | 30 分钟 | 600 金钱 | ヒバト地下空洞等地 | 1800 金钱<br>ハイポーション ×1 | 完成任务“「忍者＆吟游诗人」适正试验”、“ばくはつする——！”、“火花舞う灼热の花园”后和シド对话 |

## 难点任务解析

**アイテム采取の醍醐味**

这个任务的关键是发动幻化专用水晶增驱，水晶增驱的发动时间可放在幻化之后。

**炎の不死鸟**

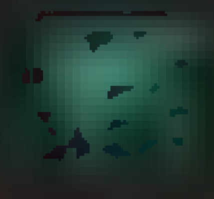
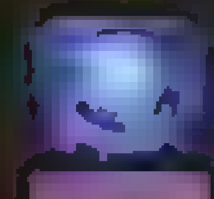
这只召唤兽在濒死时必定会发动技能“转生の炎”，此时一定要猛攻将其干掉，否则它会原地满血复活。

**魔导兵歼灭作战**

目标敌人主要出现在フォスタ大森林的最深处——フォスタ花园里面。

**神树の守护者**

这个任务共有两个目标，第一个目标达成起来没有任何难度，不过第二个目标没有给出明确的指示，需要在该地图中搜索，“神树の雫”一般都藏在地图左上和右上。




■图圈所示为任务物品所在位置。

**ばくはつする——！**

大火球的能力不强，不过它会使用大伤害的自爆攻击，记得全程锁定它，看到它使用“じばく”后立即远离。

| ★4 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 探求者へのレクイエム | 讨伐5只スペクター | 20分钟 | 800金钱 | 大砂海ジェイレーン等地 | 2400金钱<br>ポーション ×5 | 完成★3任务“アモステラ东部の探索调查”后 |
| 不浄なる存在に铁锤を！ | 讨伐5只ベリアル | 20分钟 | 800金钱 | マクボ海道等地 | 2400金钱<br>エーテル ×5 | |
| 氷の女王、大泷の舞 | 讨伐1只シヴァ | 40分钟 | 800金钱 | マクソンの大泷 | 2400金钱<br>リジェネーション ×1 | |
| 迸る怒りの雷 | 1.讨伐1只ラムウ；2.发动3次水晶增驱 | 40分钟 | 800金钱 | ディルアントニの崖 | 2400金钱<br>テレポストーン ×1 | |
| 天からの導き | 讨伐1只アマテラス | 35分钟 | 800金钱 | 沉没飞空艇ダニグラン | 2400金钱<br>浮游石 ×1 | 完成任意3个★4任务后和クレア、スラマ对话 |
| 地狱の王 | 讨伐1只サタン | 30分钟 | 800金钱 | ヒバト地下空洞 | 2400金钱<br>体力の药 ×1 | 完成任务“天からの导き”后 |
| 砂尘のサボテン | 讨伐15只サボテンダー | 25分钟 | 800金钱 | ミラ砂丘等地 | 2400金钱<br>野性の药 ×1 | |
| 贵腐人からの招待状 | 1.讨伐1只ドリュアス；2.讨伐1只植物种族 | 40分钟 | 800金钱 | フォスタ花园 | 2400金钱<br>アラーム ×1 | |
| 再诞！炎の不死鸟 | 讨伐1只フェニックス | 40分钟 | 800金钱 | ディルアントニの崖 | 2400金钱<br>フェニックスの羽根 ×1 | |
| 海底洞窟の神秘 | 讨伐1只リヴァイアサン | 40分钟 | 1000金钱 | トラビ真海洞 | 3000金钱<br>英雄の药 ×2 | 在ティンズ海岸发动过水晶增驱“天变地异「海割り」”后 |
| 天空の覇王 | 讨伐1只バハムート | 40分钟 | 1000金钱 | ジャメニル山顶 | 3000金钱<br>クリスタルのかけら ×2 | 任务“地狱の王”、“砂尘のサボテン”、“贵腐人からの招待状”、“再诞！炎の不死鸟”任意完成3个后和クラウザー对话 |
| 「龙骑士&贤者」适性试验 | 讨伐1只キングベヒーモス | 30分钟 | 1000金钱 | レジ大平原 | 3000金钱<br>万能药 ×5 | 完成任务“天空の霸王”后 |
| 良药は口に苦し | 讨伐1只モルボルグレート | 30分钟 | 1000金钱 | フォスタ大森林 | 3000金钱<br>クリスタルのかけら ×2 | 完成任务“「龙骑士&贤者」适性试验”后 |
| 漆黑の暗に包まれて | 1.讨伐1只ディアボロス；2.讨伐5只恶魔种族 | 40分钟 | 1000金钱 | シージエ空洞 | 3000金钱<br>烟玉 ×2 | |
| 冻える牙 | 讨伐1只フエンリル | 40分钟 | 1000金钱 | ティンズ湖 | 3000金钱<br>セーフティビット ×1 | |
| 斩铁斗神 | 讨伐1只オーディン | 40分钟 | 1000金钱 | ポージョの森 | 3000金钱<br>エリクサー×1 | 完成“良药は口に苦し”、“漆黑の暗に包まれて”、“冻える牙”任意2个任务后和シオン对话 |

## 难点任务解析

### 迸る怒りの雷

难度并不高，不过战斗途中别忘了发动水晶增驱，其中“XXの加护”类水晶增驱对大部分攻击类技能都有增幅效果，可大大加快讨伐召唤兽的速度。

### 砂尘のサボテン

小仙人掌的体积小且跑得快，用势大力沉的武器对付起来比较吃力，大范围的魔法是个不错的选择。

### 海底洞窟の神秘

这个任务需要在ティンズ海岸使用过水晶增驱“天变地异「海割り」”开启新道路后才会出现，对付这只召唤兽要注意它的愤怒和大海啸两个招式，前者可以将玩家的AP清空，后者会强制让玩家返回地图入口处，及时前往左右侧的高台可避开大海啸。

### 天空の霸王

ジャメニル山顶刚开始雾气很重，非常影响视线，建议第一时间使用水晶增驱“天变地异「雪山变异」”开拓视野。巴哈姆特

的杀招是“アルテマ”和“メガフレア”，前者为发动速度较快的多段判定魔法攻击，即便是高魔防职业也不建议硬抗，远离是最好的做法，不过巴哈姆特的正下方是安全区域，近战职业有把握时可借此机会靠近输出；后者有较长的发动时间，火球落地后持续较长时间的爆炸并附带很强的吸引效果，必须及时跑远才能避免受到伤害。

**良药は口に苦し**

目标敌人位于フォスタ大森林的最深处フォスタ花园，四周有非常多的モルボル游走，建议将这些烦人的小怪清理干净后再对付BOSS。需要注意的招式是“くさい息”，这招会附带毒、睡眠、黑暗、沉默、忘却、混乱等异常状态，建议随时保持在BOSS身后发动进攻。

**斩铁斗神**

奥丁的“斩铁剑”和“斩铁旋”两招都附带即死效果，在抗性不高的情况下要及时躲开，只要躲好这两招就有足够的资本与其慢慢周旋了。

## ★5

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| モンスターの怨み | 1. 讨伐5只リッチ；2. 讨伐5只トンベリ | 30分钟 | 1200金钱 | ポーショの森、沉没飞空艇ダニグラン等地 | 3600金钱<br>ハイポーション×1<br>エーテルターボ×1 | 完成★4任务“斩铁斗神”后 |
| 圣域の城塞 | 1. 讨伐1只アレクサンダー；2. 获得20个道具 | 40分钟 | 1200金钱 | ウオル神树 | 3600金钱<br>魔力の药×2 | |
| ジャンボ！サボテンダー！ | 讨伐1只ジャボテンダー | 30分钟 | 1200金钱 | ミラ砂丘 | 3600金钱<br>ポーション×1 | 完成“モンスターの怨み”、“圣域の城塞”任一任务后和フイエリテ对话 |
| 裁きの刻 | 讨伐1只アマテラス | 40分钟 | 1200金钱 | ジャメニル山顶 | 3600金钱<br>圣战の药×2 | |
| 海啸の主 | 1. 讨伐1只リヴァイアサン；2. 讨伐5只水栖种族 | 40分钟 | 1200金钱 | トラビ真海洞 | 3600金钱<br>エリクサー×2 | 完成★4任务“海底洞窟の神秘”后 |
| いい仕事をしている逸品 | 讨伐5只マジックポット | 25分钟 | 1200金钱 | ウオル神树等地 | 3600金钱<br>ポーション×9<br>エーテル×9 | 完成“ジャンボ！サボテンダー！”、“裁きの刻”任一任务后和クレメウス司祭、シド对话 |
| 苍のヒュージクリスタル | 获得苍のヒュージクリスタル | 25分钟 | 1300金钱 | ディルアントニの崖 | 3900金钱<br>モルルのお守り×1 | 完成任务“いい仕事をしている逸品”后 |
| 红のヒュージクリスタル | 获得红のヒュージクリスタル | 25分钟 | 1300金钱 | ヒバト山顶 | 3900金钱<br>バッカスの酒×1 | |
| 翠のヒュージクリスタル | 获得翠のヒュージクリスタル | 25分钟 | 1300金钱 | シージエ空洞 | 3900金钱<br>体力の药×1 | 完成任务“苍のヒュージクリスタル”、“红のヒュージクリスタル”后和ベアトリーチエ、アルダー对话 |
| 吹雪と灼热の决战！ | 1. 讨伐1只バハムート；2. 发动水晶增驱“雪山变异” | 40分钟 | 1300金钱 | ジャメニル山顶 | 3900金钱<br>浮游石×3 | 完成任务“翠のヒュージクリスタル”后和ソフイア、シド对话 |
| 红莲の斩铁剑 | 讨伐1只オーディン | 40分钟 | 1300金钱 | ロアテスの浮岛 | 3900金钱<br>英雄の药×2 | |
| 商卖繁盛！龙、狩ってこい！ | 1. 讨伐1只レッドドラゴン；2. 讨伐1只ブルードラゴン；3. 讨伐1只イエロードラゴン | 50分钟 | 1400金钱 | 各地 | 4200金钱<br>スリースターズ×1<br>テレポストーン×1 | 完成任务“吹雪と灼热の决战！”、“红莲の斩铁剑”后和クレメウス司祭、ソルテイス对话 |
| 对召唤兽战斗研究 | 讨伐2只召唤兽 | 50分钟 | 1400金钱 | 各地 | 4200金钱<br>エクスポーション×1<br>ラストエリクサー×1 | |

最终幻想 探索者

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| グランドクリスタル制霸 | 讨伐1只神兽 | 45分钟 | 1500金钱 | 星の最果て | 4500金钱<br>フェニックスの羽根 ×1 | 完成任务“商卖繁盛！龙、狩ってこい！”、“对召唤兽战斗研究”后 |
| 「ナイト」のマスタ－试练 | 讨伐1只召唤兽 | 30分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】ナイト | 各地 | 3000金钱<br>ナイトの武具书 ×1 | 使用职业“ナイト”完成10次任务 |
| 「モンク」のマスタ－试练 | 讨伐3只ベヒ－モス | 40分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】モンク | マクソンの大泷 | 3000金钱<br>モンクの武具书 ×1 | 使用职业“モンク”完成10次任务 |
| 「白魔道士」のマスタ－试练 | 发动水晶增驱“超回复” | 10分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】白魔道士 | 各地 | 3000金钱<br>白魔道士の武具书 ×1 | 使用职业“白魔道士”完成10次任务 |
| 「黑魔道士」のマスタ－试练 | 1. 讨伐1只フェニックス；2. 发动3次水晶增驱 | 30分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】黑魔道士 | ヒバト山顶 | 3000金钱<br>黑魔道士の武具书 ×1 | 使用职业“黑魔道士”完成10次任务 |
| 「狩人」のマスタ－试练 | 讨伐30只魔物 | 25分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】狩人 | 各地 | 3000金钱<br>狩人の武具书 ×1 | 使用职业“狩人”完成10次任务 |
| 「シ－フ」のマスタ－试练 | 1. 讨伐1只召唤兽；2. 获得20个道具 | 30分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】シ－フ | 各地 | 3000金钱<br>シ－フの武具书 ×1 | 使用职业“シ－フ”完成10次任务 |
| 「时魔道士」のマスタ－试练 | 讨伐1只ラムウ | 20分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】时魔道士 | ディルアントニの崖 | 3000金钱<br>时魔道士の武具书 ×1 | 使用职业“时魔道士”完成10次任务 |
| 「风水士」のマスタ－试练 | 1. 到达アルハ湿原；2. 到达ポ－ジョ空洞；3. 讨伐20只魔物 | 20分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】风水士 | アルハ湿原、ポ－ジョ空洞 | 3000金钱<br>风水士の武具书 ×1 | 使用职业“风水士”完成10次任务 |
| 「炼金术士」のマスタ－试练 | 获得50个道具 | 20分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】炼金术士 | 各地 | 3000金钱<br>炼金术士の武具书 ×1 | 使用职业“炼金术士”完成10次任务 |
| 「忍者」のマスタ－试练 | 讨伐1只召唤兽 | 10分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】忍者 | 各地 | 3000金钱<br>忍者の武具书 ×1 | 使用职业“忍者”完成10次任务 |
| 「吟游诗人」のマスタ－试练 | 发动7次水晶增驱 | 30分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】吟游诗人 | 各地 | 3000金钱<br>吟游诗人の武具书 ×1 | 使用职业“吟游诗人”完成10次任务 |
| 「龙骑士」のマスタ－试练 | 1. 讨伐1只レッドドラゴン；2. 讨伐1只ブル－ドラゴン | 25分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】龙骑士 | ポ－ジョの森 | 3000金钱<br>龙骑士の武具书 ×1 | 使用职业“龙骑士”完成10次任务 |
| 「贤者」のマスタ－试练 | 将1只召唤兽魔石化 | 20分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】贤者 | 各地 | 3000金钱<br>贤者の武具书 ×1 | 使用职业“贤者”完成10次任务 |
| 「机工士」のマスタ－试练 | 讨伐1只フェンリル | 20分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】机工士 | マクソンの大泷 | 3000金钱<br>机工士の武具书 ×1 | 使用职业“机工士”完成10次任务 |
| 「暗黑骑士」のマスタ－试练 | 讨伐1只ディアボロス | 20分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】暗黑骑士 | シ－ジェ空洞 | 3000金钱<br>暗黑骑士の武具书 ×1 | 使用职业“暗黑骑士”完成10次任务 |
| 「パラディン」のマスタ－试练 | 讨伐1只ドリュアス | 30分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】パラディン | フォスタ花园 | 3000金钱<br>パラディンの武具书 ×1 | 使用职业“パラディン”完成10次任务 |
| 「魔兽使い」のマスタ－试练 | 1. 获得チョコボの魂石；2. 获得マンドラゴラの魂石；3. 获得プリンの魂石 | 60分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】魔兽使い | 各地 | 3000金钱<br>魔兽使いの武具书 ×1 | 使用职业“魔兽使い”完成10次任务 |
| 「赤魔道士」のマスタ－试练 | 讨伐2只マザ－ボム | 25分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】赤魔道士 | ロアテスの浮岛 | 3000金钱<br>赤魔道士の武具书 ×1 | 使用职业“赤魔道士”完成10次任务 |
| 「青魔道士」のマスタ－试练 | 1. 发动水晶增驱“大砂龙卷”；2. 讨伐1只ジャボテンダ－ | 25分钟 | 1000金钱<br>【职业限定】青魔道士 | ミラ砂丘 | 3000金钱<br>青魔道士の武具书 ×1 | 使用职业“青魔道士”完成10次任务 |
| 「侍」のマスタ－试练 | | | 1000金钱<br>【职业限定】侍 | | 3000金钱<br>侍の武具书 ×1 | 使用职业“侍”完成10次任务 |

※所有マスタ－试练任务，除了可以获得对应职业的武具书，还可以随机获得武器的制造秘文，获得秘文的种类为完成任务的职业能使用的武器种类。

# 难点任务解析

### モンスターの怨み

两种指定魔物需要前往两个地点进行歼灭，可以活用能提高移动速度的时空魔法“ヘイスト”和道具“エルメスの靴”。另外，道具“テレポストーン”可以瞬移到出发点，也可以节约一些跑路的时间。

### 苍（红、翠）のヒュージクリスタル

这三个任务的目的是前往指定地点讨伐大型魔物。其中苍对应ドラゴンゾンビ；红对应マザーボム；翠对应トンベリキング。场景中有大量小怪，建议清理干净后再专心对付大型魔物。

### 商卖繁盛！龙、狩ってこい！

比较费时的任务，三只龙的位置天差地远，沿途需要花费很多时间跑路，加速类技能或道具一定要带上，或者直接将魔物同伴换成サボテンダー，每次切换地图后原地待机让其给全队附加加速 BUFF。但即便这样，该任务也需耗时 20 分钟以上。

### グランドクリスタル制霸

神兽会切换姿态，不同姿态下的招式会有所区别，具体应对方法请参考“召唤兽攻略”部分。这里建议优先将本体两旁的“钻头”给解决掉，否则会被其远程攻击各种骚扰。本体的招式只要躲好大范围光属性魔法“ホーリー”和大威力激光攻击“ホーミングレイ”就能保证不被秒杀。全体范围的“ステラドライブ”可用长剑技“ディフレクト”进行防御，没有装备防御型技能的情况下则要尽量往远处跑。

### 「白魔道士」のマスター-试练

非常考验人品的一个任务。由于水晶增驱均为随机出现，虽然可以通过群体回复来快速刷新，但是运气不好的情况下，10 分钟刷不出“超回复”是非常正常的事，本人就是在失败了 4 次之后才成功刷出了“超回复”，这里只能祝大家好运了。

### 「忍者」のマスター-试练

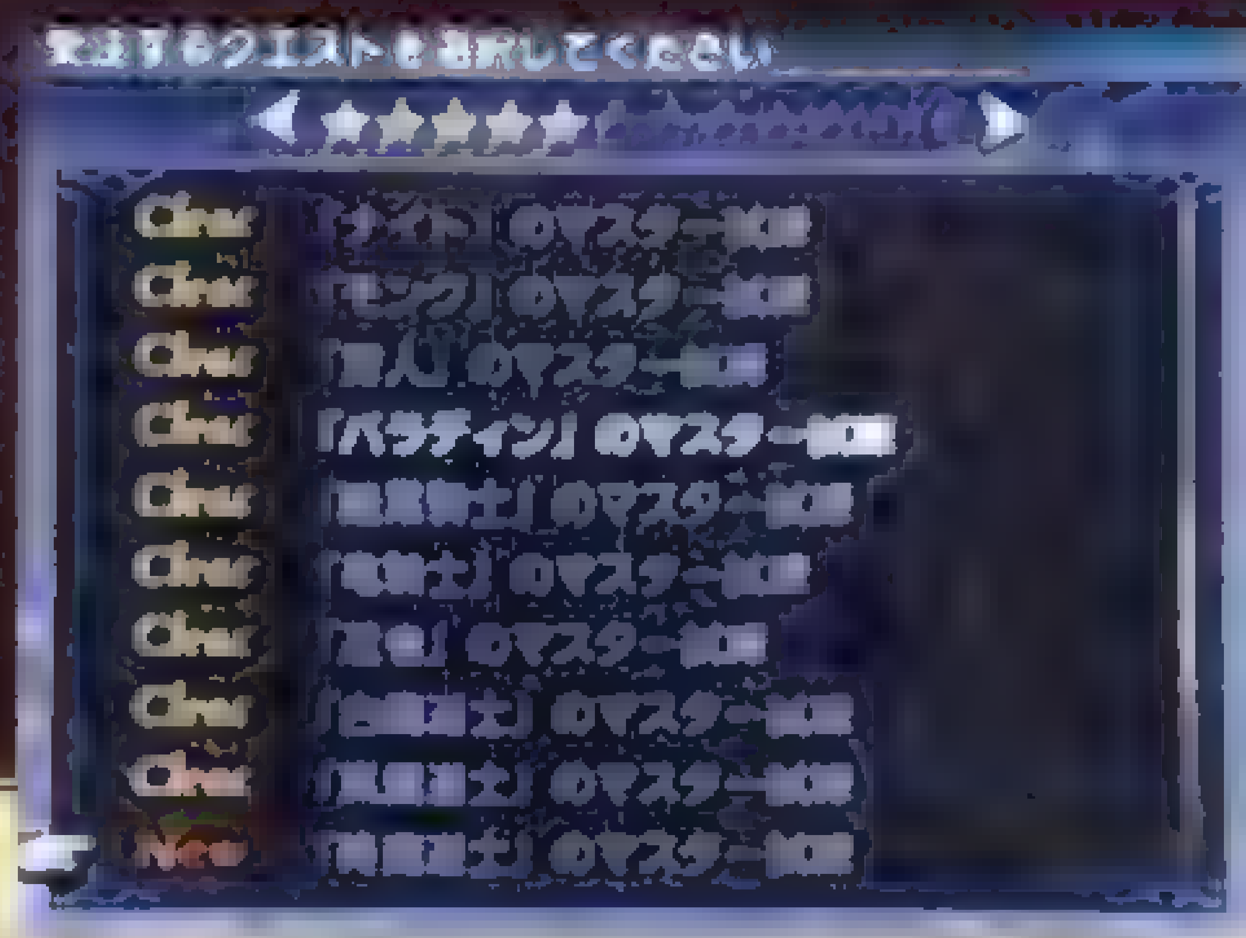
由于任务时间只有 10 分钟，光靠本体去挑战召唤兽是比较困难的，比较好的办法是等后期有了满级的魔物同伴后再来挑战。

### 「贤者」のマスター-试练

由于涉及到魔石化，最容易达成的召唤兽自然是无法动弹的アレクサンダー了，只要在其出招的间隙中进行魔石化，几乎是不可能失败的。

### 「魔兽使い」のマスター-试练

又是一个耗时的任务。チョコボ主要栖息在レジ平原；プリン则主要栖息在エイアの森；マンドラゴラ主要栖息在デビス山道，路线自然是从レジ大平原出发，一路往デビス山道方向前进。这个任务需要用到魔兽使い的职业技能“なだめる”，用该技能将敌人打倒有很大几率出现魔石。因此在做这个任务时，魔物同伴就不要带出来添乱了。



**★6**

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 神への挑战 | 讨伐 1 只神兽 | 50 分钟 | 2000 金钱 | 星の最果て | 6000 金钱<br>ラストエリクサー×1 | |
| アモステラ东部の再调查 | 1. 到达ウォル神树；2. 到达ミラ砂丘 | 40 分钟 | 2000 金钱 | ウォル神树、ミラ砂丘 | 6000 金钱<br>エクスポーション×1<br>テレポストーン×1 | |
| 翼をください | 讨伐 10 只有翼种族 | 15 分钟 | 1800 金钱 | 各地 | 5400 金钱<br>フェニックスの尾×1<br>クリスタルのかけら×1 | 完成★5任务“グランドクリスタル制霸”后 |
| 呼べよ岚！ | 1. 发动水晶增驱“天候操作”；2. 讨伐 1 只オーディン | 30 分钟 | 3000 金钱 | ポージョの森 | 9000 金钱<br>士の大魔晶×1<br>英灵の魂×1 | |

※从★6 任务开始，表格里的任务排序会与游戏有所不同，本文按任务出现的先后顺序进行排序。

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| あの素晴らしい壶をもう一度! | 1. 发动水晶增驱“マジックポット召唤”；2. 讨伐 8 只マジックポット | 20 分钟 | 1800 金钱 | ヒバト地下空洞 | 5400 金钱<br>魔力の源 ×1<br>星の源 ×1 | 完成任意 2 个★ 6 任务后 |
| コール! ジャボテンダー! | 1. 发动水晶增驱“ジャボテンダー召唤”；2. 讨伐 1 只ジャボテンダー | 20 分钟 | 1800 金钱 | ミラ砂丘 | 5400 金钱<br>丈夫な蔓 ×1<br>星の源 ×1 | |
| プリンの姬君 | 1. 发动水晶增驱“プリンプリンセス召唤”；2. 讨伐 1 只プリンプリンセス | 20 分钟 | 1800 金钱 | ポージョ空洞 | 5400 金钱<br>青色の液体 ×1<br>银色の液体 ×1 | |
| 王样の包丁 | 1. 发动水晶增驱“トンベリキング召唤”；2. 讨伐 1 只トンベリキング | 20 分钟 | 1800 金钱 | アルハ湿原 | 5400 金钱<br>魔力の源 ×1<br>星の源 ×1 | |
| アモステラ西部の再调查 | 1. 到达トラビ真海洞；2. ヒルージ湖 | 40 分钟 | 2000 金钱 | トラビ真海洞、ヒルージ湖 | 6000 金钱<br>エーテルターボ ×1<br>エルメスの靴 ×1 | 完成任务“アモステラ东部の再调查”后 |
| モンスター讨伐大会 | 讨伐 50 只魔物 | 30 分钟 | 3000 金钱 | 各地 | 9000 金钱<br>オラクル ×1<br>万能药 ×1 | 完成任务“アモステラ西部の再调查”后 |
| 占いパワーの源 | 讨伐 3 只コカトリス | 25 分钟 | 2000 金钱 | ヒルージ湖 | 6000 金钱<br>火の大魔晶 ×1<br>火切羽 ×1 | 完成任务“翼をください”后 |
| 传说の矿石リターンズ | 讨伐 3 只アダマンタイマイ | 25 分钟 | 2000 金钱 | ティンズ海岸 | 6000 金钱<br>水の大魔晶 ×1<br>溟海の棘 ×1 | |
| 最臭仕入れ依赖 | 讨伐 3 只モルボルグレート | 25 分钟 | 2000 金钱 | フォスタ花园 | 6000 金钱<br>土の大魔晶 ×1<br>诱惑の粉 ×1 | |
| 进击の黄龙 | 讨伐 3 只イエロードラゴン | 25 分钟 | 2000 金钱 | マクソン溪谷 | 6000 金钱<br>风の大魔晶 ×1<br>结晶外壳 ×1 | |
| 死を司る龙 | 讨伐 3 只ドラゴンゾンビ | 25 分钟 | 2000 金钱 | アルハ湿原 | 6000 金钱<br>辉く灰 ×1<br>虚空の龙爪 ×1 | 任务“占いパワーの源”、“传说の矿石リターンズ”、“最臭仕入れ依赖”、“进击の黄龙”任意完成 3 个后 |
| 恶魔退散! | 讨伐 3 只サタン | 25 分钟 | 2000 金钱 | ヒバト地下空洞 | 6000 金钱<br>风の大魔晶 ×1<br>恶梦の块 ×1 | |
| 袭い来る兽王! | 讨伐 3 只キングベヒーモス | 25 分钟 | 2000 金钱 | レジ大平原 | 6000 金钱<br>水の大魔晶 ×1<br>孤狼の魂 ×1 | |
| 魔石化の导入 | 将 2 只召唤兽魔石化 | 40 分钟 | 3000 金钱 | 各地 | 9000 金钱<br>エリクサー×1<br>スリースターズ ×1 | 任务“死を司る龙”、“恶魔退散!”、“袭い来る兽王!”任意完成 2 个后 |

## 难点任务解析

### アモステラ东部の再调查

ウォル神树的调查点是被アレクサンダー给挡住的，需要先解决掉它才行。

### 翼をください

有翼种族的分布区域很广，推荐地点是离据点不远的レジ平原和ティンズ海岸。

### 王样の包丁

トンベリキング是个较有难度的大型魔物，其招式“包丁”会对正面的目标造成 9999 的伤害，近战职业一定要注意躲避。自身周围的多段伤害攻击魔法“アルテマ”的威力也不容小觑，死后还会释放技能“怨みの骨”，对自身一定范围内的目标造成 9999 的伤害，并且此招无法用长剑技“ディフレクト”防御，选择远程职业作战会安全很多。

### 进击の黄龙

イエロードラゴン的不少招式都附带麻痹效果，“突进”更是带有一定追踪效果，被 3 只龙同时攻击会瞬间陷入危机。不过只要装备好近乎万能的防御技能“ディフレクト”后，一切困难都迎刃而解了。

## ★7

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 冰上での地狱の火炎 | 讨伐1只变异体イフリート | 40分钟 | 3000金钱 | テインズ湖 | 9000金钱<br>火の大魔晶 ×1<br>红莲の爪 ×1 | 完成★6任务“あの素晴らしい壶をもう一度！”、“コール！ジャボテンダー！”、“プリンの姬君”、“王样の包丁”后 |
| 双子の女王 | 讨伐2只变异体シヴァ | 40分钟 | 3000金钱 | 沉没飞空艇ダニグラン | 9000金钱<br>水の大魔晶 ×1<br>冻えるくちづけ ×1 | 完成任务“冰上での地狱の火炎”后 |
| 吹き荒れる雷岚 | 讨伐1只变异体ラムウ | 40分钟 | 3000金钱 | アルハ湿原 | 9000金钱<br>风の大魔晶 ×1<br>招雷石 ×1 | |
| 贵腐人の晚餐会 | 讨伐1只变异体ドリュアス | 40分钟 | 3000金钱 | ヒバト地下空洞 | 9000金钱<br>诱惑の粉 ×1 | |
| クリスタルライザーの负荷研究 | 发动3次幻化直至效果消失 | 20分钟 | 2000金钱 | 各地 | 8000金钱<br>魔力の药 ×2 | |
| クリスタルライザーの机能研究 | 发生5次技能增幅 | 10分钟 | 2000金钱 | 各地 | 8000金钱<br>体力の药 ×2 | |
| 不死鸟、死を诱う复活 | 讨伐1只变异体フェニックス | 40分钟 | 3000金钱 | ジャメニル山顶 | 9000金钱<br>火の大魔晶 ×1<br>火切羽 ×1 | 完成任意4个★7任务后 |
| 魔狼のトリプルアタック | 讨伐1只变异体フェンリル | 40分钟 | 3000金钱 | ロアテスの浮岛 | 9000金钱<br>孤狼の魂 ×1 | |
| 深海に降り立つ恶魔 | 讨伐1只变异体ディアボロス | 40分钟 | 3000金钱 | トラビ真海洞 | 9000金钱<br>恶梦の块 ×1 | |
| 戒律を舍てた审判者 | 讨伐1只变异体アレクサンダー | 40分钟 | 3000金钱 | レジ大平原 | 9000金钱<br>土の大魔晶 ×1<br>圣なる装置 ×1 | |
| 人の业に肃清を | 讨伐1只变异体アマテラス | 40分钟 | 3000金钱 | 星の最果て | 9000金钱<br>日轮の御石 ×1 | 完成“不死鸟、死を诱う复活”、“魔狼のトリプルアタック”、“深海に降り立つ恶魔”、“戒律を舍てた审判者”任一任务后 |
| 砂岚の猛威 | 讨伐1只变异体リヴァイアサン | 40分钟 | 3000金钱 | ミラ砂丘 | 9000金钱<br>溟海の棘 ×1 | |
| すべてを断つもの | 讨伐1只变异体オーディン | 40分钟 | 3000金钱 | マクソンの大泷 | 9000金钱<br>英灵の魂 ×1 | |
| 兽王の角 | 讨伐4只ベヒーモス | 25分钟 | 2500金钱 | マクソンの大泷 | 10000金钱<br>锐い牙 ×1<br>高级なめし革 ×1 | |
| 黄金なる龙王 | 讨伐1只变异体バハムート | 40分钟 | 3000金钱 | ディルアントニの崖 | 9000金钱<br>虚空の爪 ×1 | 任务“人の业に肃清を”、“砂岚の猛威”、“すべてを断つもの”、“兽王の角”任意完成3个后 |
| 召唤兽迎击作战 | 讨伐3只召唤兽 | 40分钟 | 2500金钱 | 各地 | 20000金钱<br>ラストエリクサー×2 | |

## 难点任务解析

### 双子の女王

同时面对两只变异体シヴァ的压力会很大。由于必须锁定敌人才能看到其发动招式的名称，因此另一只没有锁定的召唤兽就必须得靠出招动作来判断。视角方面要随时保持两只召唤兽都在画面内，否则莫名其妙中一招“ダイヤモンドダスト”就亏大了。如果觉得难度较高可以采用“倒地战法”，带上高等级的魔物同伴出战，被打倒后不复活，让魔物同伴不断复活后去输出BOSS。女王的血量不高，躺上几分钟就能结束战斗了。后期觉得有难度的战斗基本都可以用此方法来应对。

### 贵腐人の晚餐会

变异体ドリュアス的招式没什么变化，不过中毒状态的伤害和掉血的频率都非常高，一定要避开“とても臭い息”、“晚餐”这类被打中后会附加中毒效果的招式。大范

围地震攻击招式“ハザ－ドクエイク”因受地形影响，躲起来比在フォスタ花园时轻松得多，而且浮游效果也可以免疫地震的伤害。

**クリスタルライザ－の负荷研究**

幻化槽在攻击命中敌人或自身受到攻击时才会蓄积，因此最好的办法就是去打召唤兽。将幻化槽蓄满后立即换区发动幻化，待幻化效果结束后再进入召唤兽所在地图接着揍，这样一来，在打第二只召唤兽的中途就能完成任务。推荐去距离较近的ロアテスの浮岛和ヒバト山顶。

**魔狼のトリプルアタック**

变异体フェンリル的分身有两个，一旦使用这招后场面将变得无比混乱，如果此刻其中一只召唤兽再使用“ハウリングム－ン”这个杀招，整个场地几乎躲无可躲。好在分身持续的时间不长，就算已经被打倒在地，也一定要等分身消失之后再复活。召唤的小怪ボム会自爆，要第一时间消灭。

**深海に降り立つ悪魔**

这只变异体召唤兽的大部分招式和原版没有区别，不过新招式“デストロップ”的效果比较致命，要第一时间打破水晶，否则 BOSS 的攻击会附带即死效果。有时候水晶会被放置在海里，近战职业没有浮游效果，就需要等水晶被冲上岸后才能破坏，期间可以绕场与 BOSS 周旋。

**戒律を舍てた审判者**

这只变异体召唤兽会使用全体减速技能“ダ－ティカ－ズ”，可用技能“ヘイスト”直接将减速效果刷新为加速效果，剩余时间就是与其慢慢周旋了。

**人の业に粛清を**

对付变异体アマテラス的要点在于及时破坏场地四周的勾玉，否则召唤兽的攻击力会增加不说，还会为其本体附加“分身”效果，让玩家的攻击无法落到实处。

**砂岚の猛威**

变异リヴァイアサン出现在ミラ砂丘的龙卷里，需要先使用水晶增驱“天変地异「大砂龙巻」”后才会出现。这只召唤兽的难度在所有召唤兽中算得上数一数二，其杀招是愤怒后必定发动的“タイダルウェイブ”，这招无视一切防御或躲避类技能，因此近乎万能的长剑技“ディフレクト”在这里就失去了作用，具体应对方法见前文的召唤兽攻略。

**黄金なる龙王**

这是本作中最致命的一只召唤兽。它的大部分招式和非变异版本区别不大，但招式“メガフレア”的吸力大增，需装备附带移动速度提升的能力，并且给自己附加了移动速度上升的 BUFF 后，才有可能从爆炸中逃生。

| ★8 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 吹き荒れる火山 | 1. 讨伐 1 只イフリ－ト；2. 讨伐 1 只フェニックス | 50 分钟 | 3500 金钱 | ロアテスの浮岛、ヒバト山顶 | 10500 金钱 | 完成★7任务“黄金なる龙王”后 |
| 女王の共演 | 1. 讨伐 1 只シヴァ；2. 讨伐 1 只ドリュアス | 50 分钟 | 3500 金钱 | ティンズ湖、フォスタ花园 | 10500 金钱 | 完成任务“吹き荒れる火山”后 |
| 绝望の死斗、暗暗の雷云 | 1. 讨伐 1 只ラムウ；2. 讨伐 1 只ディアボロス | 50 分钟 | 3500 金钱 | ディルアントニの崖、シ－ジエ空洞 | 10500 金钱 | |
| 雷と炎、二つの道 | 1. 讨伐 1 只フェニックス；2. 讨伐 1 只ラムウ | 50 分钟 | 3500 金钱 | ヒバト山顶、ディルアントニの崖 | 10500 金钱 | |
| ボム！ボム！ボム！ | 讨伐 3 只マザ－ボム | 50 分钟 | 3000 金钱 | ロアテスの浮岛 | 12000 金钱<br>火の大魔晶<br>红莲の爪 | |
| 圣域の大战 | 1. 讨伐 1 只フェンリル；2. 讨伐 1 只アレクサンダ－ | 50 分钟 | 3500 金钱 | マクソンの大泷、ウォル神树 | 10500 金钱 | 任务“女王の共演”、“绝望の死斗、暗暗の雷云”、“雷と炎、二つの道”、“ボム！ボム！ボム！”任意完成 2 个后 |
| 悪魔のささやき、狼の远吠え | 1. 讨伐 1 只ディアボロス；2. 讨伐 1 只フェンリル | 50 分钟 | 3500 金钱 | シ－ジエ空洞、マクソンの大泷 | 10500 金钱 | |
| 城塞を超えて、女王と谒见へ | 1 讨伐 1 只アレクサンダ－；2. 讨伐 1 只シヴァ | 50 分钟 | 3500 金钱 | ウォル神树、ティンズ湖 | 10500 金钱 | |
| モンスタ－讨伐大会・リタ－ンズ | 讨伐 75 只魔物 | 40 分钟 | 3000 金钱 | 各地 | 12000 金钱<br>魔力の药 ×2<br>バッカスの酒 ×2 | |

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 大いなる刃に敌は无し | 1. 讨伐 1 只アマテラス;<br>2. 讨伐 1 只オ－ディン | 50 分钟 | 3500 金钱 | 沉没飞空艇ダニグラン、ポ－ジョの森 | 10500 金钱 | 任务“圣域の大战”、“恶魔のささやき、狼の远吠え”、“城塞を超えて、女王と谒见へ”、“モンスタ－讨伐大会・リタ－ンズ”任意完成 2 个后 |
| 二つの海、地狱への分かれ道 | 1. 讨伐 1 只リヴァイアサン;<br>2. 讨伐 1 只イフリ－ト | 50 分钟 | 3500 金钱 | トラビ真海洞、ロアテスの浮岛 | 10500 金钱 | |
| 大いなる力との激突 | 1. 讨伐 1 只バハム－ト;<br>2. 讨伐 1 只アマテラス | 50 分钟 | 3500 金钱 | ジャメニル山顶、沉没飞空艇ダニグラン | 10500 金钱 | |
| モンスタ－大决战! | 1. 讨伐 1 只サタン; 2. 讨伐 1 只铁巨人; 3. 讨伐 1 只モルボルグレ－ト | 30 分钟 | 3000 金钱 | ティンズ湖 | 12000 金钱<br>恶梦の块<br>圣なる装置 | |
| 神々たちの黄昏 | 1. 讨伐 1 只オ－ディン;<br>2. 讨伐 1 只バハム－ト | 50 分钟 | 3500 金钱 | ポ－ジョの森、ジャメニル山顶 | 10500 金钱 | 任务“大いなる刃に敌は无し”、“二つの海、地狱への分かれ道”、“大いなる力との激突”、“モンスタ－大决战!”任意完成 2 个后 |
| 召唤兽迎击作战・改 | 讨伐 4 只召唤兽 | 50 分钟 | 3500 金钱 | 各地 | 30000 金钱<br>英雄の药 ×2 | |
| 腐败の花园、海啸の海洞 | 1. 讨伐 1 只ドリュアス;<br>2. 讨伐 1 只リヴァイアサン | 50 分钟 | 3500 金钱 | フォスタ花园、トラビ真海洞 | 10500 金钱 | 完成★7 任务“砂岚の猛威”后 |

## 难点任务解析

★8 大部分任务都是讨伐两只召唤兽，除开跑路会浪费点时间外，实际难度并不高，50 分钟的任务时间绰绰有余，这里就不再进行解说了。

### 召唤兽迎击作战

这个任务的难点不在于讨伐多只召唤兽，而是如何尽量节约跑路的时间。这里推荐的是讨伐地图东南方的イフリ－ト、フェニックス、アマテラス和オ－ディン，因为这四只召唤兽相隔的位置是最近的。初始位置可选在ヒバト山麓，每讨伐完一个召唤兽后就使用道具“テレポスト－ン”返回ヒバト山麓重新跑路。这四只召唤兽分别位于ロアテスの浮岛、ヒバト山顶、沉没飞空艇ダニグラン和ポ－ジョの森。这四只召唤兽中，除オ－ディン有一击必杀的招式外，其余几个都不具威胁，如果战斗不能了就使用道具“フェニックスの羽根”，尽量不要浪费任务时间来复活。




### ★9

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 究极の狱炎 | 讨伐 1 只イフリ－ト | 30 分钟 | 4000 金钱 | ロアテスの浮岛 | 火の魔晶 ×1<br>火の大魔晶 ×1<br>红莲の爪 ×1 | 完成★8“神々たちの黄昏”、“召唤兽迎击作战・改”任一任务后 |
| 女王陛下の嘲笑 | 讨伐 1 只シヴァ | 30 分钟 | 4000 金钱 | ティンズ湖 | 水の魔晶 ×1<br>水の大魔晶 ×1<br>冻えるくちづけ ×1 | 完成任务“究极の狱炎”后 |
| 轰く裁きの雷 | 讨伐 1 只ラムウ | 30 分钟 | 4000 金钱 | ディルアントニの崖 | 风の魔晶 ×1<br>风の大魔晶 ×1<br>招雷石 ×1 | |
| 晚餐会、极上のメインディッシュ | 讨伐 1 只ドリュアス | 30 分钟 | 4000 金钱 | フォスタ花园 | 土の魔晶 ×1<br>土の大魔晶 ×1<br>诱惑の粉 ×1 | |
| アイテム采取マスタ－ | 获得 100 个道具 | 30 分钟 | 4000 金钱 | 各地 | 12000 金钱<br>圣战の药 ×2<br>セ－フティビット ×2 | |

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 不死鸟传说に终止符を | 讨伐 1 只フェニックス | 30 分钟 | 4000 金钱 | ヒバト山顶 | 火の魔晶 ×1<br>火の大魔晶 ×1<br>火切羽 ×1 | 任务“女王陛下の嘲笑”、“轰く裁きの雷”、“晚餐会、极上のメインディッシュ”、“アイテム采取マスター”任意完成 2 个后 |
| 究极なるハウリングムーン | 讨伐 1 只フェンリル | 30 分钟 | 4000 金钱 | マクソンの大泷 | 水の魔晶 ×1<br>水の大魔晶 ×1<br>孤狼の魂 ×1 | |
| 暗へ堕ちゆくことなかれ | 讨伐 1 只ディアボロス | 30 分钟 | 4000 金钱 | シ－ジェ空洞 | 风の魔晶 ×1<br>风の大魔晶 ×1<br>恶梦の块 ×1 | |
| 圣なる守护者を破坏せよ | 讨伐 1 只アレクサンダ－ | 30 分钟 | 4000 金钱 | ウォル神树 | 土の魔晶 ×1<br>土の大魔晶 ×1<br>圣なる装置 ×1 | |
| トンベリキングス | 讨伐 3 只トンベリキング | 30 分钟 | 4000 金钱 | シ－ジェ空洞 | 18000 金钱<br>魔力の源 ×1<br>星の源 ×1 | |
| 忧う神、その先に见つめるもの | 讨伐 1 只アマテラス | 30 分钟 | 4000 金钱 | 沉没飞空艇ダニグラン | 火の魔晶 ×1<br>火の大魔晶 ×1<br>日轮の御石 ×1 | 任务“不死鸟传说に终止符を”、“究极なるハウリングムーン”、“暗へ堕ちゆくことなかれ”、“圣なる守护者を破坏せよ”、“トンベリキングス”任意完成 2 个后 |
| 灭びの大海啸 | 讨伐 1 只リヴァイアサン | 30 分钟 | 4000 金钱 | トラビ真海洞 | 水の魔晶 ×1<br>水の大魔晶 ×1<br>溟海の棘 ×1 | |
| 立ちはだかる斗神 | 讨伐 1 只オ－ディン | 30 分钟 | 4000 金钱 | ポ－ジョの森 | 土の魔晶 ×1<br>土の大魔晶 ×1<br>英灵の魂 ×1 | |
| ビッグビジネスチャンス | 1. 讨伐 1 只レッドドラゴン；2. 讨伐 1 只ブル－ドラゴン；3. 讨伐 1 只イエロ－ドラゴン | 30 分钟 | 4500 金钱 | 沉没飞空艇ダニグラン | 18000 金钱<br>锐い大牙 ×1<br>高级なめし革 ×1 | |
| 愤怒のメガフレア | 讨伐 1 只バハム－ト | 30 分钟 | 4000 金钱 | ジャメニル山顶 | 风の魔晶 ×1<br>风の大魔晶 ×1<br>虚空の龙爪 ×1 | 任务“忧う神、その先に见つめるもの”、“灭びの大海啸”、“立ちはだかる斗神”、“ビッグビジネスチャンス”任意完成 3 个后 |
| 星の最果ての向こう侧にあるもの | 讨伐 1 只神兽 | 30 分钟 | 4000 金钱 | 星の最果て | 英雄の药 ×2 | |
| 召唤兽迎击作战・零式 | 讨伐 5 只召唤兽 | 60 分钟 | 4500 金钱 | 各地 | 40000 金钱<br>エクスポ－ション ×1<br>エリクサ－×1 | 完成★ 9 所有究极体召唤兽的讨伐任务后 |

## 难点任务解析

究极体召唤兽的攻击力和血量有所提高，招式方面和普通召唤兽没有区别。

**召唤兽迎击作战・零式**

需要讨伐的召唤兽数量增加到了 5 个，对玩家的装备和实力都是不小的考验。前四只召唤兽的讨伐顺序可参考★ 8 任务“召唤兽迎击作战・改”，最后一只需讨伐的召唤兽建议为ティンズ湖的シウァ，路线可从ポ－ジョの森进入ポ－ジョ空洞，从这里然后返回レジ大平原，再一路前往シウァ的所在地。







## ★10

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 深渊なる魔人の业火 | 讨伐1只变异体イフリート | 40分钟 | 4500金钱 | ティンズ湖 | 火の大魔晶 ×1<br>红莲の爪 ×1 | 完成★9任务“星の最果ての向こう側にあるもの”后 |
| 极限のダイヤモンド | 讨伐2只变异体シヴァ | 40分钟 | 4500金钱 | 沉没飞空艇ダニグラン | 水の大魔晶 ×1<br>冻えるくちづけ ×1 | |
| 睿知の雷への挑战 | 讨伐1只变异体ラムウ | 40分钟 | 4500金钱 | アルハ湿原 | 风の大魔晶 ×1<br>招雷石 ×1 | |
| 腐败の晚餐会・究极の宴 | 讨伐1只变异体ドリュアス | 40分钟 | 4500金钱 | ヒバト地下空洞 | 诱惑の粉 ×1 | |
| 永久なる不死鸟 | 讨伐1只变异体フェニックス | 40分钟 | 4500金钱 | ジャメニル山顶 | 火の大魔晶 ×1<br>火切羽 ×1 | |
| 冰の刃は疾风のごとく | 讨伐1只变异体フェンリル | 40分钟 | 4500金钱 | ロアテスの浮岛 | 孤狼の魂 ×1 | |
| 绝望の暗 | 讨伐1只变异体ディアボロス | 40分钟 | 4500金钱 | トラビ真海洞 | 风の大魔晶 ×1<br>恶梦の块 ×1 | |
| 究极兵器・审判の城塞 | 讨伐1只变异体アレクサンダー | 40分钟 | 4500金钱 | レジ大平原 | 土の大魔晶 ×1<br>圣なる装置 ×1 | |
| 天を照らす大剑 | 讨伐1只变异体アマテラス | 40分钟 | 4500金钱 | 星の最果て | 火の大魔晶 ×1<br>日轮の御石 ×1 | |
| 大砂海の灾厄 | 讨伐1只变异体リヴァイアサン | 40分钟 | 4500金钱 | ミラ砂丘 | 溟海の棘 ×1 | |
| 黄金の辉きは破灭への道 | 讨伐1只变异体バハムート | 40分钟 | 4500金钱 | ディルアントニの崖 | 虚空の龙爪 ×1 | |
| 斗神との死斗の果てに | 讨伐1只变异体オーディン | 40分钟 | 4500金钱 | マクソンの大泷 | 英灵の魂 ×1 | |
| 灾厄の宫廷魔道士たち | 1.讨伐2只キングベヒーモス；2.讨伐2只ドラゴンゾンビ | 50分钟 | 4500金钱 | ポージョの森 | 2000金钱<br>水の大魔晶 ×1<br>孤狼の魂 ×1 | |
| モンスター讨伐大会・スーパー | 讨伐100只魔兽 | 50分钟 | 4500金钱 | 各地 | 2000金钱<br>テレポストーン ×3<br>エルメスの靴 ×3 | |
| 召唤兽迎击作战・极 | 讨伐6只召唤兽 | 70分钟 | 5500金钱 | 各地 | 50000金钱<br>フェニックスの羽根 ×3 | |

## 难点任务解析

这批召唤兽讨伐任务可看做★7任务的强化版，在装备和同伴魔物足够强力的情况下，可用万能防御招式“ディフレクト”配合“倒地战法”轻松过关。

**召唤兽迎击作战・极**

讨伐召唤兽的数量再次增加，好在限制时间也增加了10分钟，总体来说问题不大。前五只召唤兽的讨伐顺序可参考★9任务“召唤兽迎击作战・零式”，最后一只召唤兽自然是去讨伐离ティンズ湖最近的リヴァイアサン了，需要在ティンズ海岸使用水晶增驱“天变地异「海割り」”后才会出现通路。






游戏的要素非常丰富，大型魔兽和召唤兽的还原度很高，招式也都颇具特色，需要花一些时间仔细研究后才能应对。丰富的技能也让玩家在配招时有了大量选择的余地，让组队战斗拥有非常多的可能性。不过遗憾的是，防御类招式“ディフレクト”几乎能挡住游戏中95%的招式，瞬间让游戏的难度降低了数个档次，再加上单人游戏里的魔物同伴强度过高，让单刷BOSS变得格外轻松，大大削减了联机的欲望。




Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

文 库玛　美编 Juxi

| 3DS | | |
|---|---|---|
| **妖怪手表 2 真打**<br>妖怪ウォッチ 2 真打 | | |
| Level-5 | 日版 | 2014年12月13日 |
| 1～4人 | 4968日元 | 对应邂逅通信/无意识通信 |

## 存档继承

购入《真打》版本的玩家可以直接继承《元祖・本家》版本中的存档，以下为可继承和不可继承的内容一览，以及具体的继承步骤。

| 可继承的内容 | 不可继承的内容 |
|---|---|
| ●主线流程和支线任务的完成进度 | ●随机对战模式下阵营的胜利点数 |
| ●所有的朋友妖怪和所持道具 | ●尚未取得的报酬（比如本周尚未获得的随机对战奖励等） |
| ●版本限定任务 | |

# 存档继承步骤

**注意事项**

- 存档通过SD卡继承
- 每个存档只能继承一次
- 继承后，《元祖·本家》中的存档不会消失，并依旧可以在原版本中继续使用



❶ 将《元祖·本家》的版本升至Ver.2.0后打开主菜单，选择『妖怪ウォッチ2 真打へ引き继ぎ』。

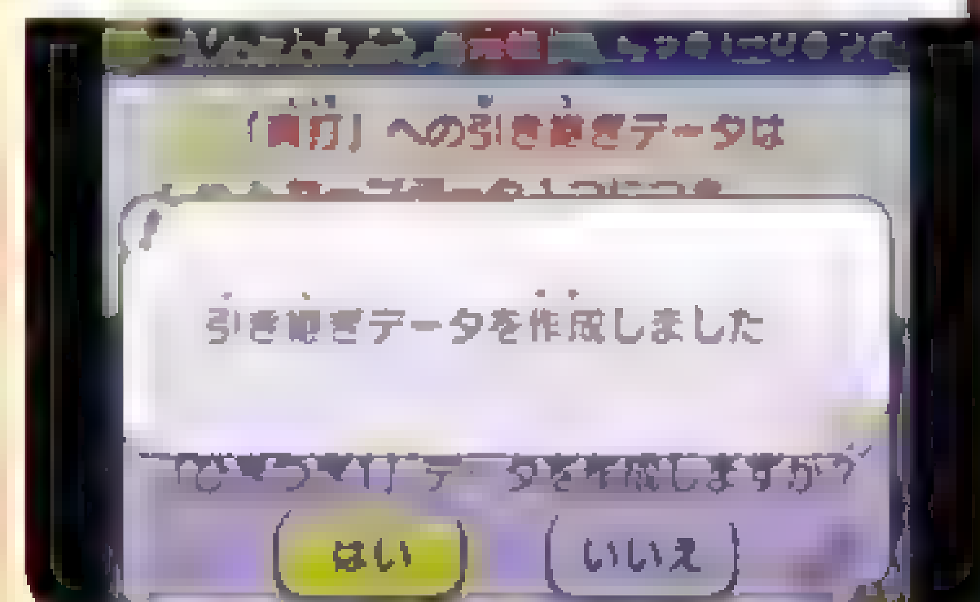


❷ 选择想要继承的存档，点击『はい』后该存档会被自动保存至SD卡内。



❸ 显示继承存档创建成功的画面后按A键确定。

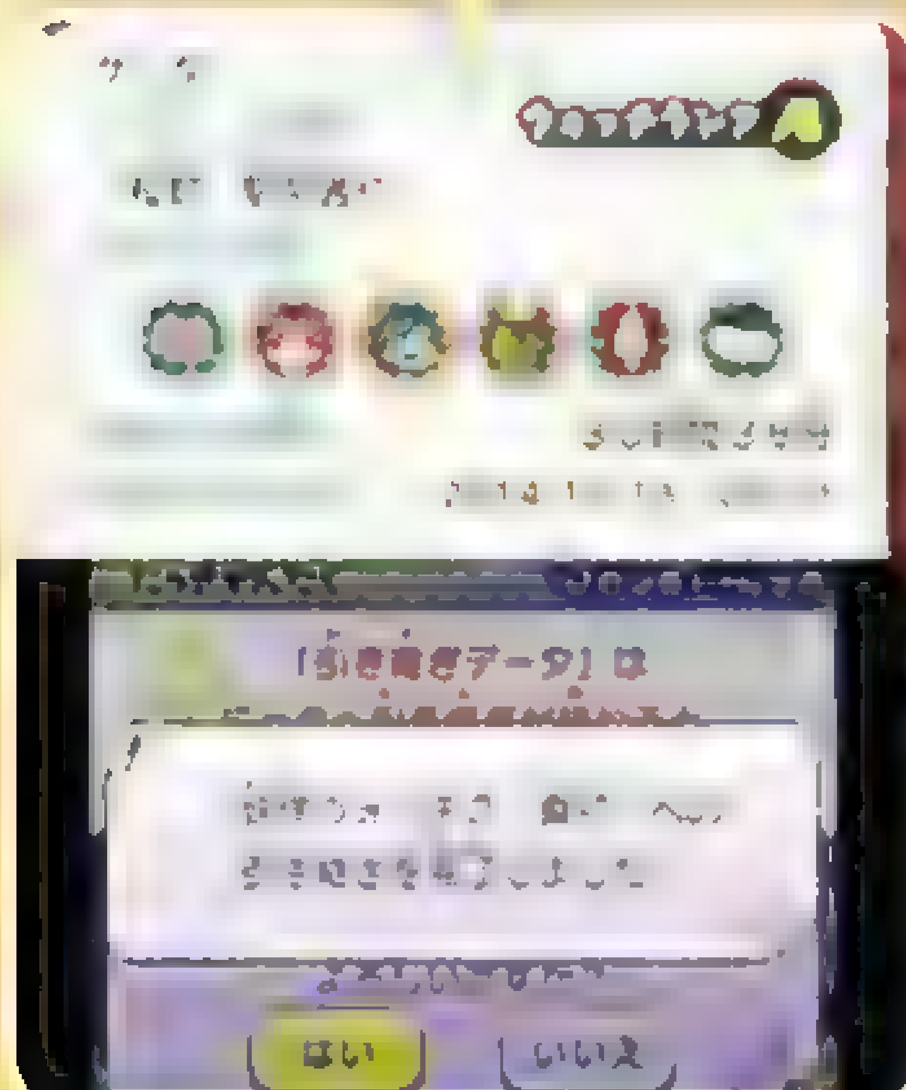
❹ 启动《真打》，在主菜单中选择"元祖·本家のデ-タ引き继ぎ"。随后选择具体的继承版本，《元祖》版本的玩家选择"元祖のデ-タを引き继ぐ"，《本家》版本的则选择"本家のデ-タを引き继ぐ"。

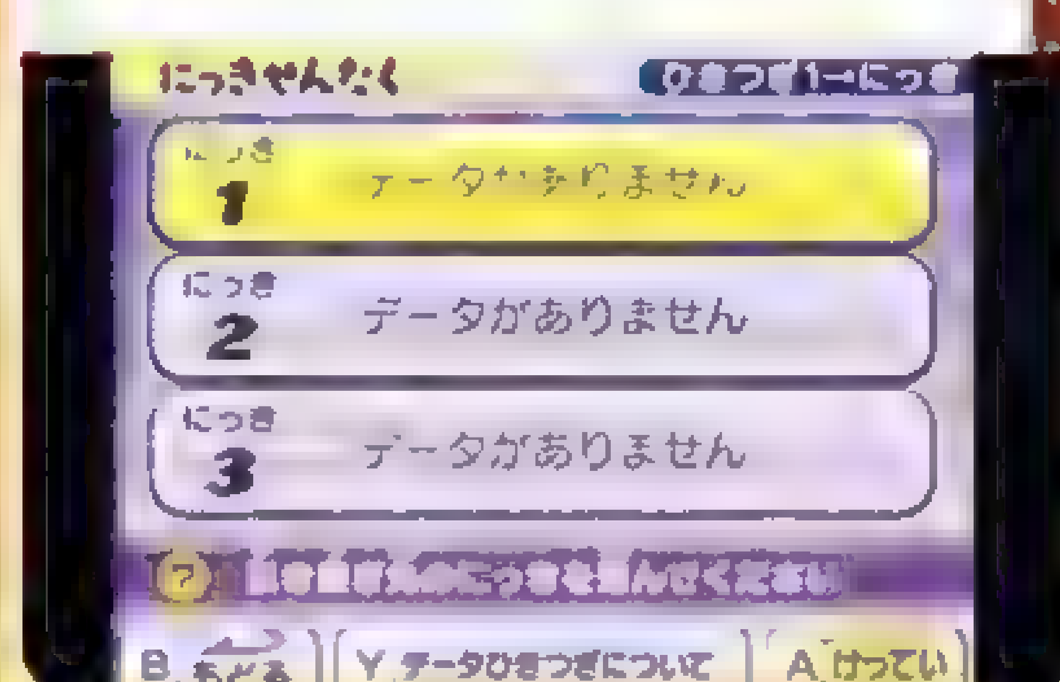


❺ 选择要继承的存档，点击"はい"确认。

❻ 选择存档的存放位置，继承后SD卡中的存档会被删除。

❼ 显示存档继承完毕的画面后按A键确认。







❽ 选择"つづきから"开始游戏，进入游戏前有一次更改主人公姓名的机会。

# 《真打》1.1版本更新

在《真打》的主菜单中选择下屏右上角的“确认更新数据更新ケータかくにん”，点击“はい”开始更新数据。1.1版本除了对一些BUG进行了修正外，继承存档的玩家还可以在《真打》中邂逅ジバニャンS或コマさんS。



### ジバニャンS

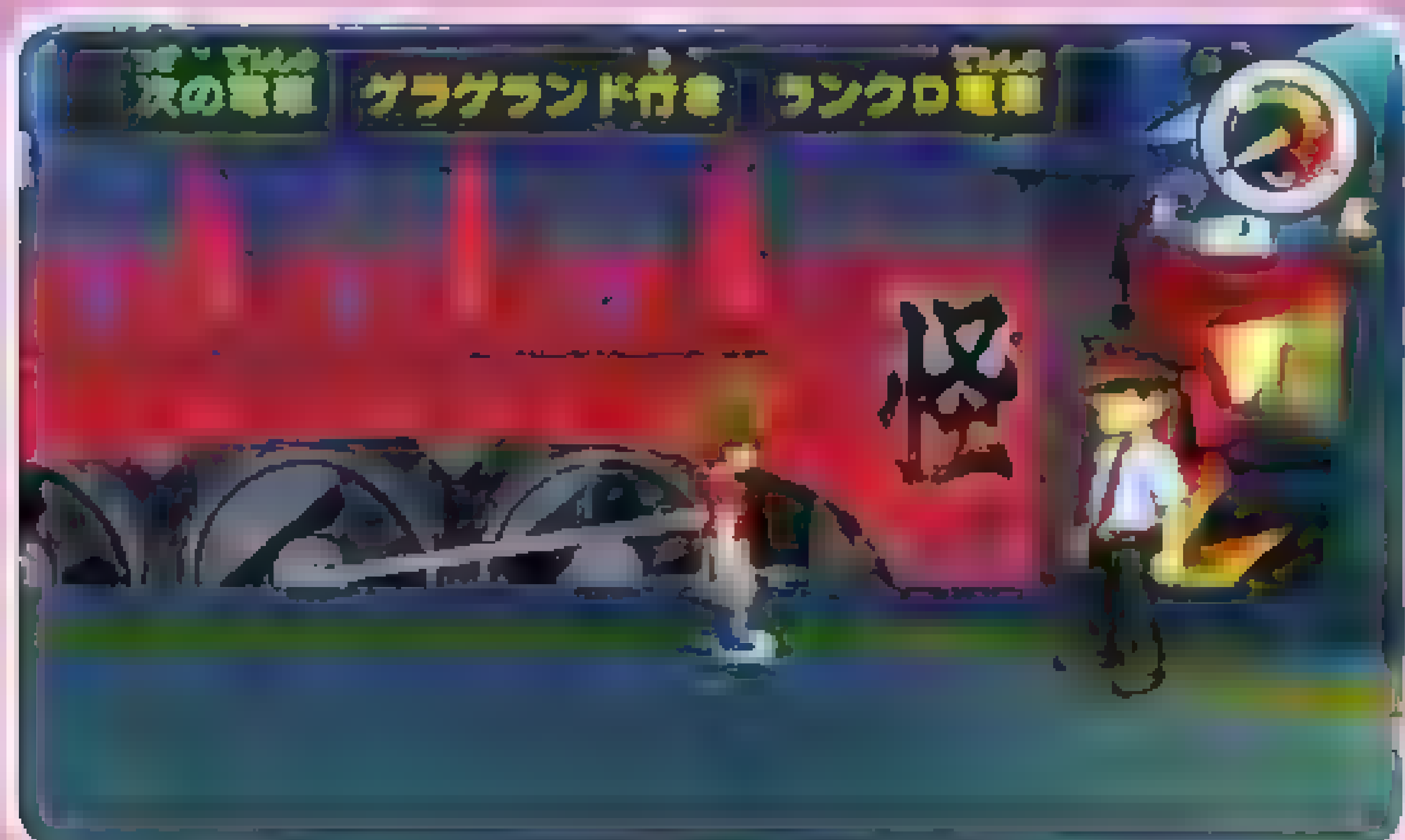
**出现条件**：继承《元祖》版本的存档，并更新《真打》的版本至1.1。
**出现地点**：樱花住宅街（さくら住宅街）鱼良前的十字路口
**喜欢的食物**：ぜっぴん牛乳
**成为朋友的方法**：每日可与S等级的地缚猫对战一次，胜利后有一定几率成为朋友。

### コマさんS

**出现条件**：继承《元祖》版本的存档，并更新《真打》的版本至1.1
**出现地点**：樱花中央市（さくら中央シティ）咀嚼汉堡店（モグモグバーガー）
**喜欢的食物**：ぜっぴん牛乳
**成为朋友的方法**：每日可与S等级的小狛对战一次，胜利后有一定几率成为朋友。

# 《真打》版本限定内容

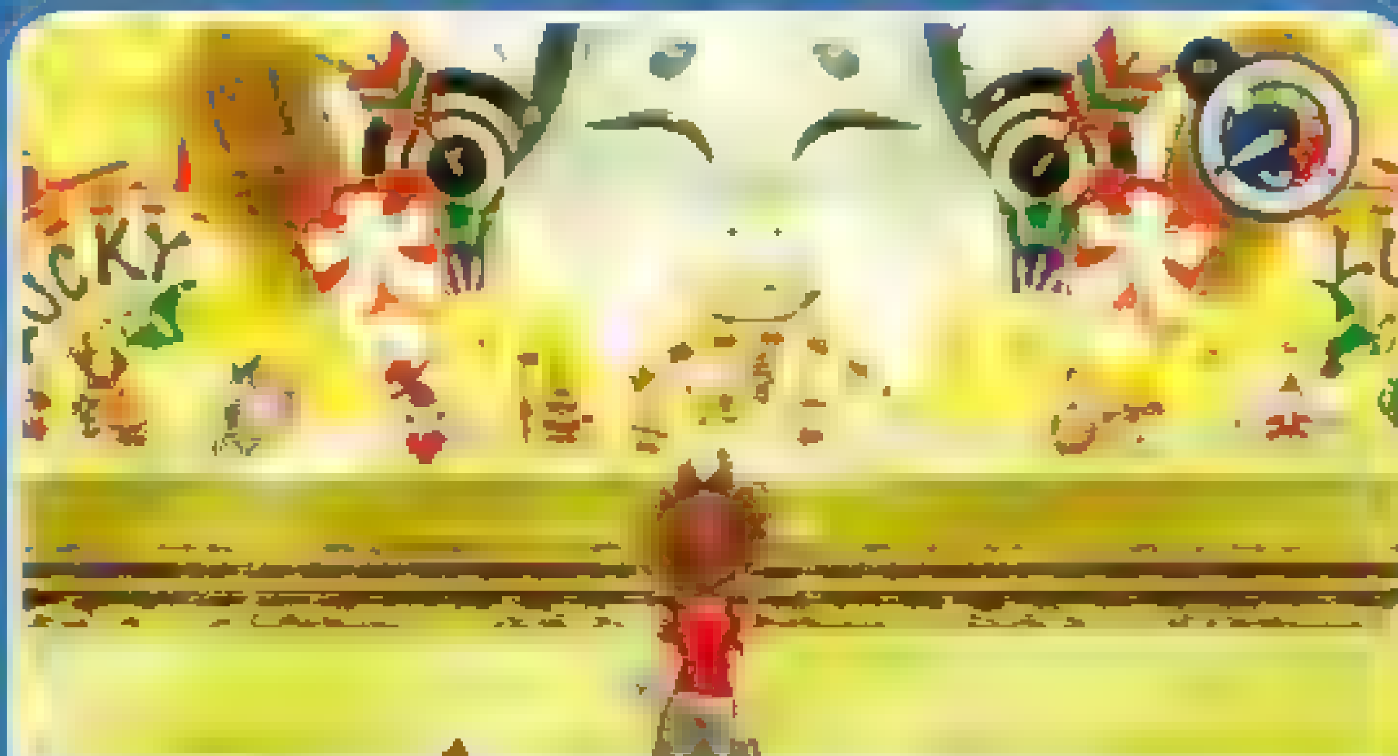
## 妖魔特急电车




| 电车类型 | 说明 |
|---|---|
| Eランク电车 | E等级的妖怪所乘坐的列车 |
| Dランク电车 | D等级的妖怪所乘坐的列车 |
| Cランク电车 | C等级的妖怪所乘坐的列车 |
| Bランク电车 | B等级的妖怪所乘坐的列车 |
| Aランク电车 | A等级的妖怪所乘坐的列车 |
| イサマシ电车 | 勇敢族（イサマシ族）妖怪乘坐的列车 |
| フシギ电车 | 不可思议族（フシギ族）妖怪乘坐的列车 |
| ゴーケツ电车 | 豪杰族（ゴーケツ族）妖怪乘坐的列车 |
| プリリー电车 | 可爱族（プリチー族）妖怪乘坐的列车 |
| ポカポカ电车 | 温馨族（ポカポカ族）妖怪乘坐的列车 |
| ブキミー电车 | 毛骨悚然族（ブキミーシ族）妖怪乘坐的列车 |
| ウスラカゲ电车 | 影薄族（ウスラカゲ族）妖怪乘坐的列车 |
| ニョロロン电车 | 扭扭族（ニョロロン族）妖怪乘坐的列车 |

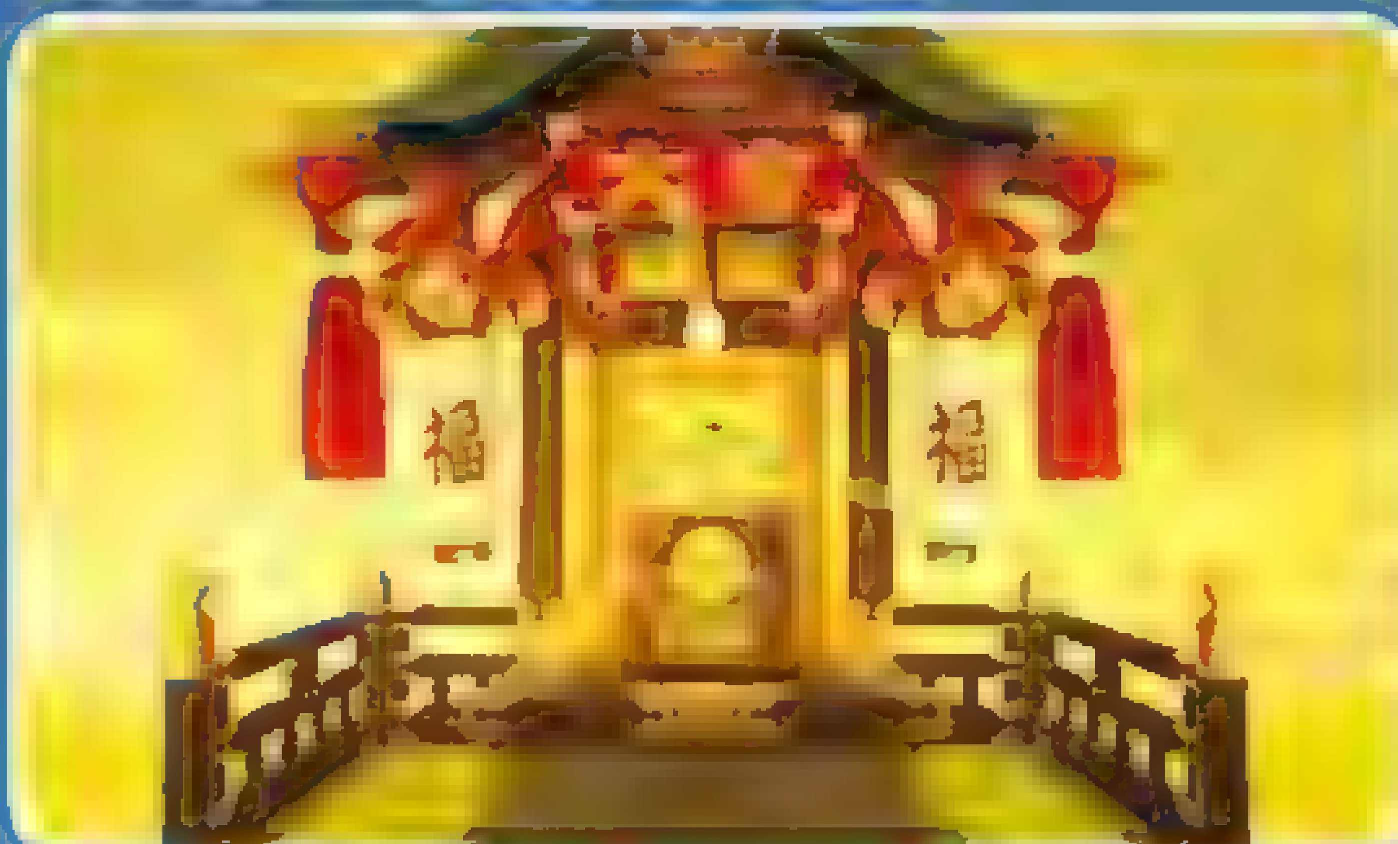


## 满福多福站的福气扭蛋




来到[illegible]与满福多福站内的フクリュウ对话可以获得福气扭蛋币（福ガシャコイン），[illegible]励，运气好的时候甚至还可以获得珍稀妖怪。

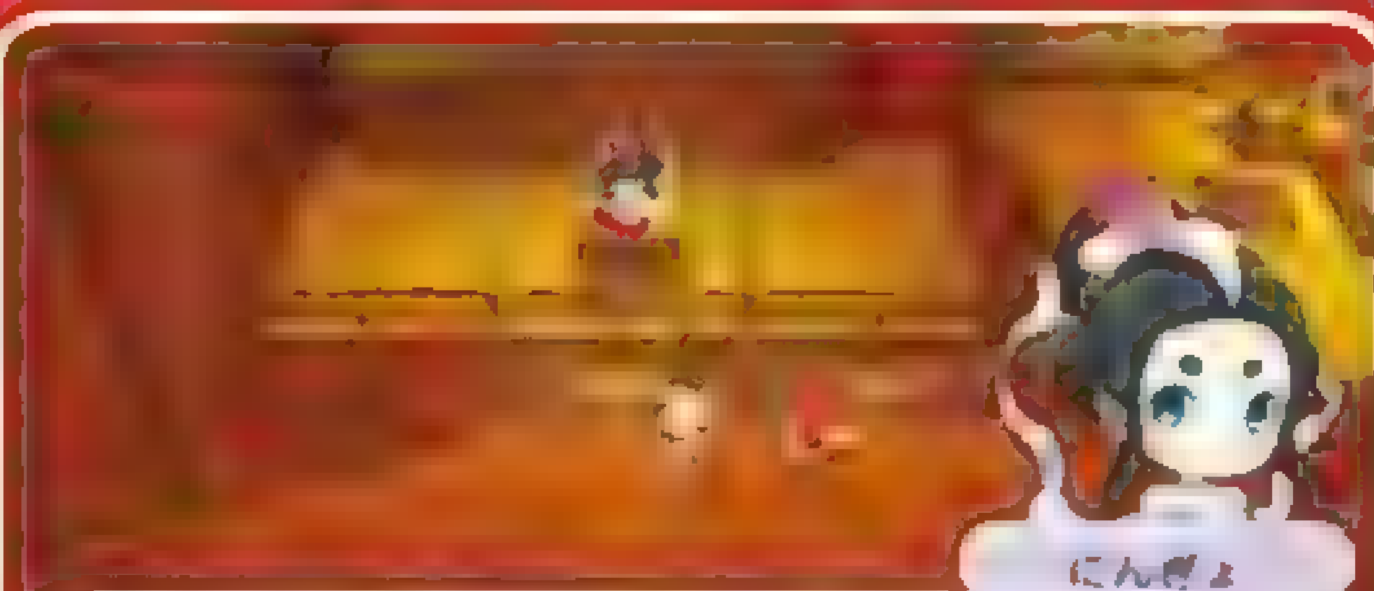
ヒカリオロチ在车站的右侧，与它对话可以[illegible]最右侧的云外镜可以返回家中。



▲福气扭蛋机不受时间的限定，只要玩家达到了满福多福站一次，就可以从フクリュウ处得到一枚福气扭蛋币



## 极乐温泉对战模式




完成了"ゲラゲラランド漫游记"任务后，前往极乐温泉与にんぎょ对话就可以开启名为"出浴 全力对战温泉（湯あがり ガチバトル温泉！）"的新战斗模式。在该模式中玩家不能使用任何道具，战斗期间也不会出现掉落奖励道具的光球。开始对战后妖怪的HP虽然全满，但妖气槽全部为零，并且获胜后，敌方的妖怪也无法与主人公成为朋友。不过通过该模式获得的经验值和奖励都比较可观，因此这里可以算是一个后期刷经验的好去处。

每一种温泉中的妖怪等级都不同，玩家可以根据自己的实际情况进行选择。以下为温泉和妖怪等级的对应列表。

| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| 天ノ汤 | Lv99 的妖怪 | 经验 |
| 山ノ汤 | Lv90 的妖怪 | 经验 |
| 道ノ汤 | Lv80 的妖怪 | 经验 |
| 富ノ汤 | Lv70 的妖怪 | 金钱 |
| 丘ノ汤 | Lv60 的妖怪 | 经验 |
| 福ノ汤 | Lv50 的妖怪 | 金钱 |
| 森ノ汤 | Lv40 的妖怪 | 经验 |

## 映画资料程序




[illegible]后，Mr.ムービーン会送给主人公在妖怪Pad（ようかいパッド）中使用的新程序——映画资料。玩家[illegible]术资料。

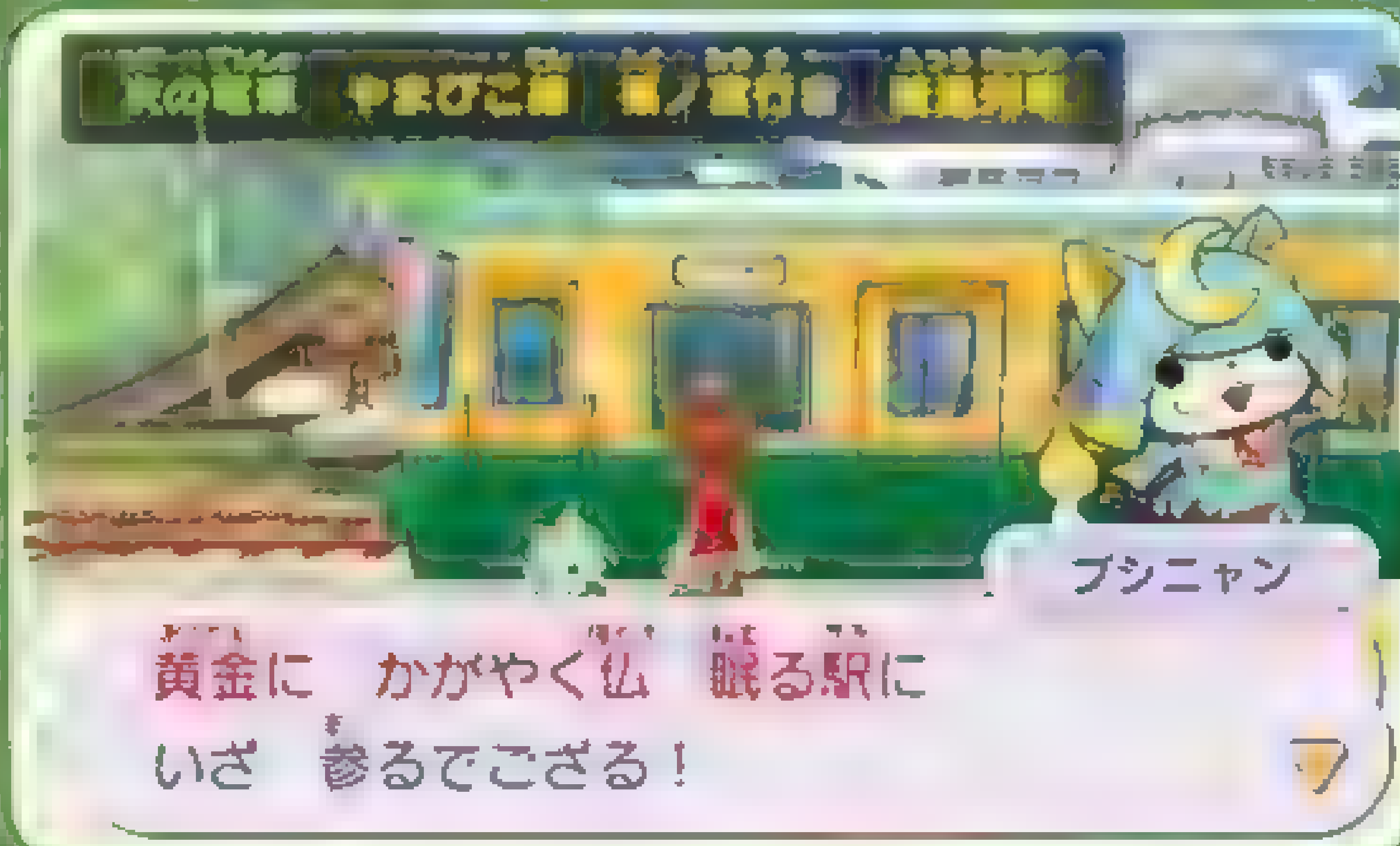
# 野槌蛇之里未发见传






| | |
|---|---|
| 樱花住宅街 | 小春幼儿园（こはる保育园）屋顶上／樱花第一小学（さくら第一小学校）的泳池附近 |
| 大森山（おおもり山） | 神社右侧的台阶附近／神木前的妖怪扭蛋机附近 |
| 团团坂道（団々坂） | 汉方药店附近的空地上／漂泊庄（さすらい庄）内侧的空地上 |
| 樱花中央市 | 樱花商业花园大楼（さくらビジネスガ－デンビル）的门口／小波公园（さざなみ公园）的右上方 |
| 跑腿巷（おつかい横丁） | 安稳团地（あんのん团地）／便利店附近的空地上 |
| 微风山丘（そよ风ヒルズ） | 莉莉伊花园公寓（リリ－ガ－デン）／葫芦池博物馆（ひょうたん池博物馆）内侧 |
| 樱花 EX 树（さくら EX ツリ－） | 彩票商店附近／地图右侧的停车场中 |
| 毛马本站 | 车站前 |
| 那岐崎港（ナギサキ） | 车站下方左侧的田地中／从车站的最右侧爬入栅栏里的空地 |

# 武士猫的旅程




| | |
|---|---|
| 団々と 坂の广がる 町の站 | こひなた站 |
| 丘こえた さくらの町の むこう站 | むこう谷站 |
| 山间で 青い湖面が光る站 | おかわり站 |

| 武士猫的提示 | |
|---|---|
| 山奥の 小さな村に つづく站 | ケマモト站 |
| 清流の 谷间にかかる 桥の站 | たにあい站 |
| いにしえの 塔と佛が 近い站 | おさらぎ站 |
| 田园が 广くのどかな 田舍站 | たぞの站 |
| 公园の 舞い散る樱 つもる站 | さくら山站 |
| 天高く そびえる塔の ふもと站 | さくらぎ站 |
| 人々が 常に行き交う 中央站 | 樱中央站 |
| 都会から少しはずれたとなり站 | アオバ站 |
| 丘の上 鸟のさえずり ひびく站 | ひばり台站 |
| 学び舍に 通う子供が 降りる站 | はなやま站 |
| 工场の 高い烟突 并ぶ站 | いわくり站 |
| にぎやかな 商店街が 见える站 | かすが野站 |
| 乘りかえて 海山つなぐ 福の站 | 福ノ宫站 |
| 钢铁の 赤く大きな 桥の站 | はしぶね站 |
| 黄金に かがやく佛 眠る站 | ねぼとけ站 |
| ほの暗い 穴の奥を 进んだ站 | やまなか站 |
| ひたすらに 青く广がる 海の站 | きしべ站 |
| 渔港から矶の香りが届く站 | ナギサキ站 |
| 港にて 大きな船が 停まる站 | すんどめ站 |

## 神出鬼没的挖鼻魔人



除了《真打》版本外，挖鼻魔人（ハナホ人）也会在更新了2.0版本的《元祖・本家》中登场。挖鼻魔人是D等级妖怪，擅长让对方陷入行动不能的状态，但并不是特别强力的妖怪。围绕它的更多是一些恶搞的桥段，比如即使投喂它最喜欢的食物，它也会一边挖鼻一边吃，并随随称赞食物鲜美的味道……

将挖鼻魔人打败后可以获得一些不错的道具奖励，并有一定几率与它成为朋友。以下为挖鼻魔人可能出现的部分地点：

| [illegible] | [illegible] |
|---|---|
| 樱花住宅街 | 樱花第一小学 体育馆 |
| 大森山 | 废弃隧道（废トンネル）前的桥上 |
| 团团坂道 | 彼岸山隧道（ひがん山トンネル）中（《元祖・本家版本）<br>无限地狱所在的空屋外（《真打》版本） |
| 跑腿巷 | 洗衣店（コインランドリ－） |
| 樱花中央市 | 春来学习塾（はるこい学习塾） |
| 微风山丘 | 莉莉伊花园公寓中 |
| 樱花 EX 树 | 靠近微风山丘入口的第一座大楼附近 |
| 那岐崎港 | 停放着许多船只的海边 |
| 毛马本村 | 地图的左下方的河边 |
| さくら山站 | 站台 |
| おかわり站 | 站台 |
| ねぼけと站 | 站台 |

## 勇气假面特训





在"樱町おつかい物语"中触发了此迷你游戏后，只要天气为晴天，前往[illegible]训了。

游戏的方法是当上屏的白色对话框逐渐变[illegible]为奖励。

## 真・破坏者模式

[illegible]



| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| BOSS 三连战（トリプルボスラッシュ） | – | 运命はかぜまかせガシャ | 初始关卡，在已解锁的 BOSS 中随机抽选三只依次出现 |
| 赤鬼 | Lv15 以上 | 3 つ星グルメガシャ | 初始关卡 |
| のぼせトンマン | Lv20 以上 | たんまり经验地ガシャ | 总鬼玉数达到 300 个 |
| ミツマタノヅチ | Lv30 以上 | キラキラ光りものガシャ | 总鬼玉数达到 1000 个 & 解锁了 30 种不可思议镜头（ふしぎなレンズ） |
| つられたろう丸 | Lv30 以上 | 生命の神秘ガシャ | 总鬼玉数达到 1000 个 & 收集了 30 种生物（虫子或鱼） |
| 青鬼 | Lv40 以上 | フシギ妖怪势ぞろいガシャ | 总鬼玉数达到 2000 个 |
| イカカモネ议长 | Lv45 以上 | ニヨロロンの学园ガシャ | 总鬼玉数达到 2000 个 & 一次性收集鬼玉数达到 300 个 |
| 鬼食い | Lv50 以上 | 幸せのポカポカガシャ | 总鬼玉数达到 2000 个 & 打倒过 30 只赤鬼 |
| 黑鬼 | Lv55 以上 | 铁壁ゴ－ケツガシャ | 总鬼玉数达到 4000 个 |
| トキヲ・ウバウネ | Lv55 以上 | 特农ブキミ－ガシャ | 总鬼玉数达到 4000 个 & 完成"トキヲかけるババア" |
| どんどろ | Lv60 以上 | ウスラカゲの悲剧ガシャ | 总鬼玉数达到 4000 个 & 通关无限地狱（ムゲン地狱） |
| 日ノ神 | Lv90 以上 | 究极のＳ级ガシャ | 解锁了其他所有关卡 |

# 新增商店&道具

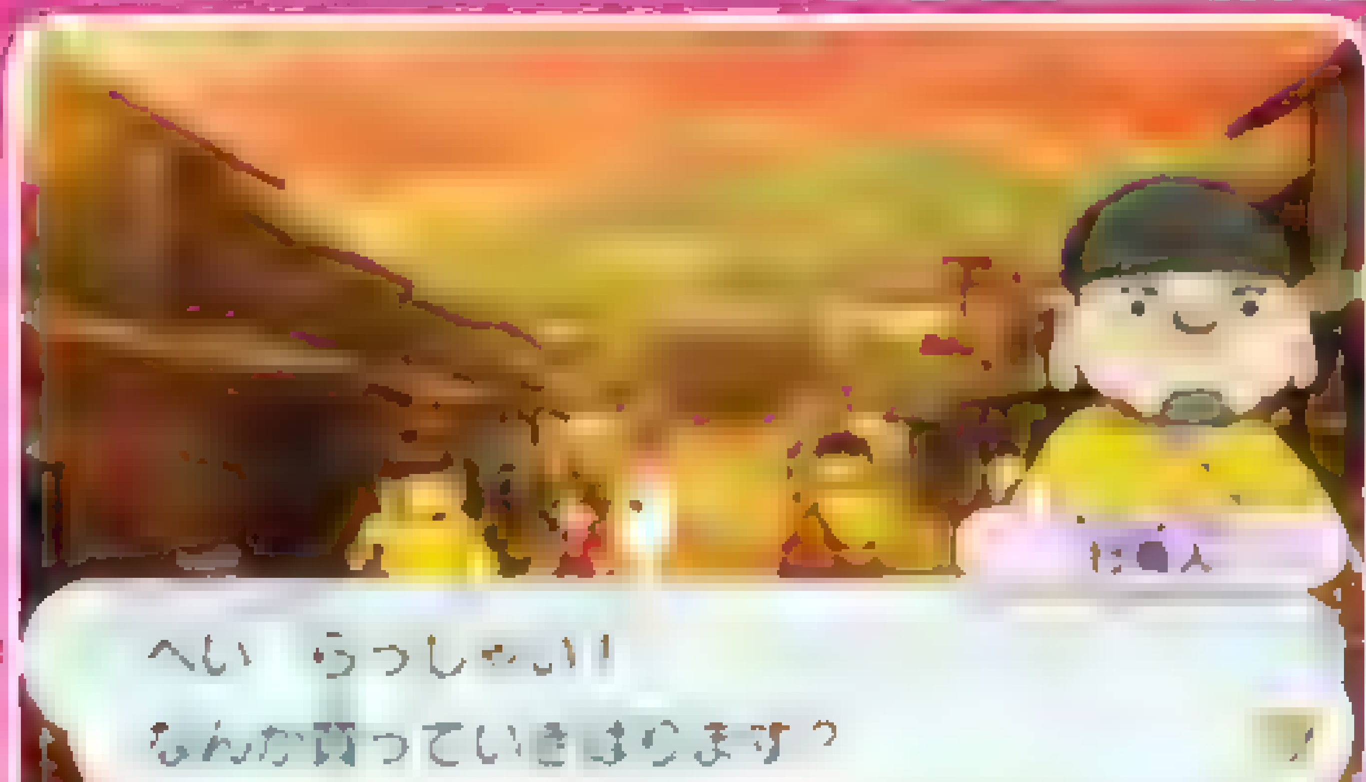
## 妖魔特急车内贩卖




## 安土桃山时代的行商人

出售物品一览

| [illegible] | [illegible] |
|---|---|
| アジのひもの | 140 |
| たけのこ | 500 |
| ざるそば | 500 |




## 新增道具

### 怪魔之素

怪魔之素（怪魔の素）主要通过以下四种方式入手——场景宝箱、满福多福站的福气扭蛋机、打倒上级怪魔5人、打倒カブキロイド后有一定几率获得。使用怪魔之素进行合成可将特定的妖怪转变为怪魔。能被怪魔化的妖怪有河童、えんらえんら、にんぎょ、あかなめ、ろくろ首、泥田坊、くだん、けうけげん、から伞おばけ和ざしきわらし。

前往团团坂道的正天寺与和尚对话就可以进行合成，怪魔化的妖怪不仅会在外形、名字和性格上发生变化，其等级和各项能力值也会有明显提高。不过要注意的是使用多只怪魔组队也不会产生阵型的连携效果。

どうぐ





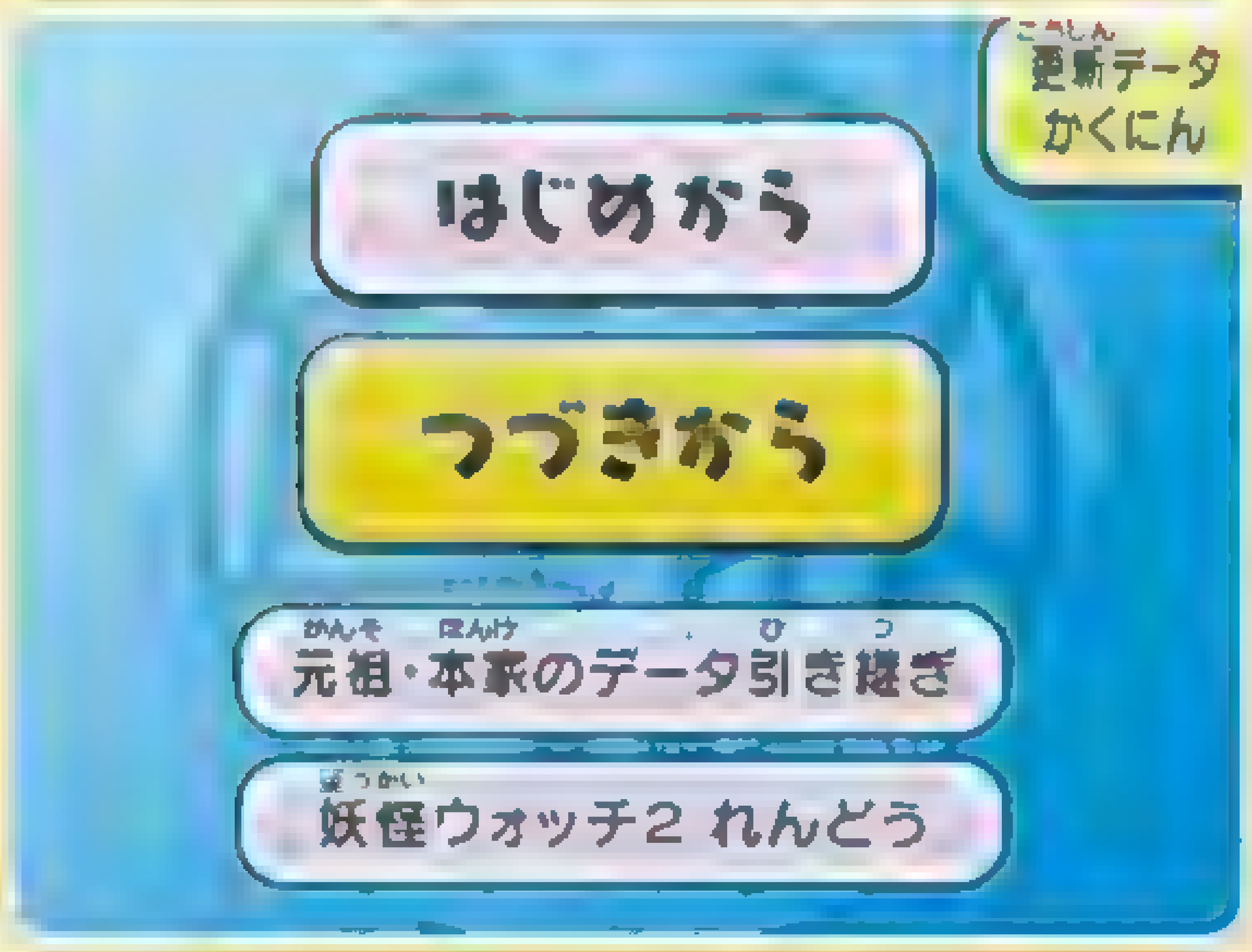
### 新增道具一览

| [illegible] | [illegible] | 获得方法 |
|---|---|---|
| 咒言の刀 | ちから +80，すばやさ -40 | 完成任务"れじぇんど见参でござる！"<br>金ピカ都市高的黄色宝箱中 |
| 咒言の杖 | ようりょく +80，すばやさ -40 | 完成任务"トキヲかけるババア"<br>金ピカ都市高的黄色宝箱中 |
| 咒言の盾 | まもり +80，すばやさ -40 | 完成任务"ゲラケラツアー旅气分"<br>金ピカ都市高的黄色宝箱中 |
| 咒言の袴 | すばやさ +80，まもり -40 | 完成任务"妖怪军师ウィスベエ第三部"<br>金ピカ都市高的黄色宝箱中 |
| 破邪のお札 | 对怪魔造成的伤害增加，对怪魔以外的妖怪所造成的伤害减少 | 完成任务"ゲラゲラツアー－千秋乐"<br>从扭蛋机中有一定几率获得 |
| 怪魔の素 | 将特定妖怪变为怪魔版本 | 从满福多福站的福气扭蛋机中获得<br>分别打倒五只怪魔后可获得五个<br>打倒カブキロイド后有一定几率获得<br>宝箱 |
| 妖魔特急パス | 可乘坐妖魔特急列车 | 在任务"ゲラゲラツアー－旅气分"中与家门口的びきゃく对话后获得 |
| ふくふく特急パス | 可无限次乘坐ふくふく超特急电车 | 完成"ゲラゲラツアー－旅气分"后获得 |
| 福ガシャコイン | 可使用满福多福站内的福气扭蛋机 | 与扭蛋机右侧的妖怪フクリュウ对话后获得 |
| ツチノコの玉 | 收集8个可以前往野槌蛇之里 | 抓住逃跑中的野槌蛇就可以获得 |
| ガッツの纹章 | 触发与妖怪ガッツK或妖怪ガッツF的战斗 | 从三版本联动的金ピカ都市高中的宝箱中获得 |
| 地缚灵のふろしき | 解锁"地缚灵のお引っ越し"任务，任务完成后可与"ジバコマ"每日对战一次 | 《真打》版本附赠的QR码 |
| トラの铃 | 持有此道具后每日可与ダ－クニヤン战斗一次 | 通过QR码获得（具体请参考后文的支线任务部分） |

# 版本联动

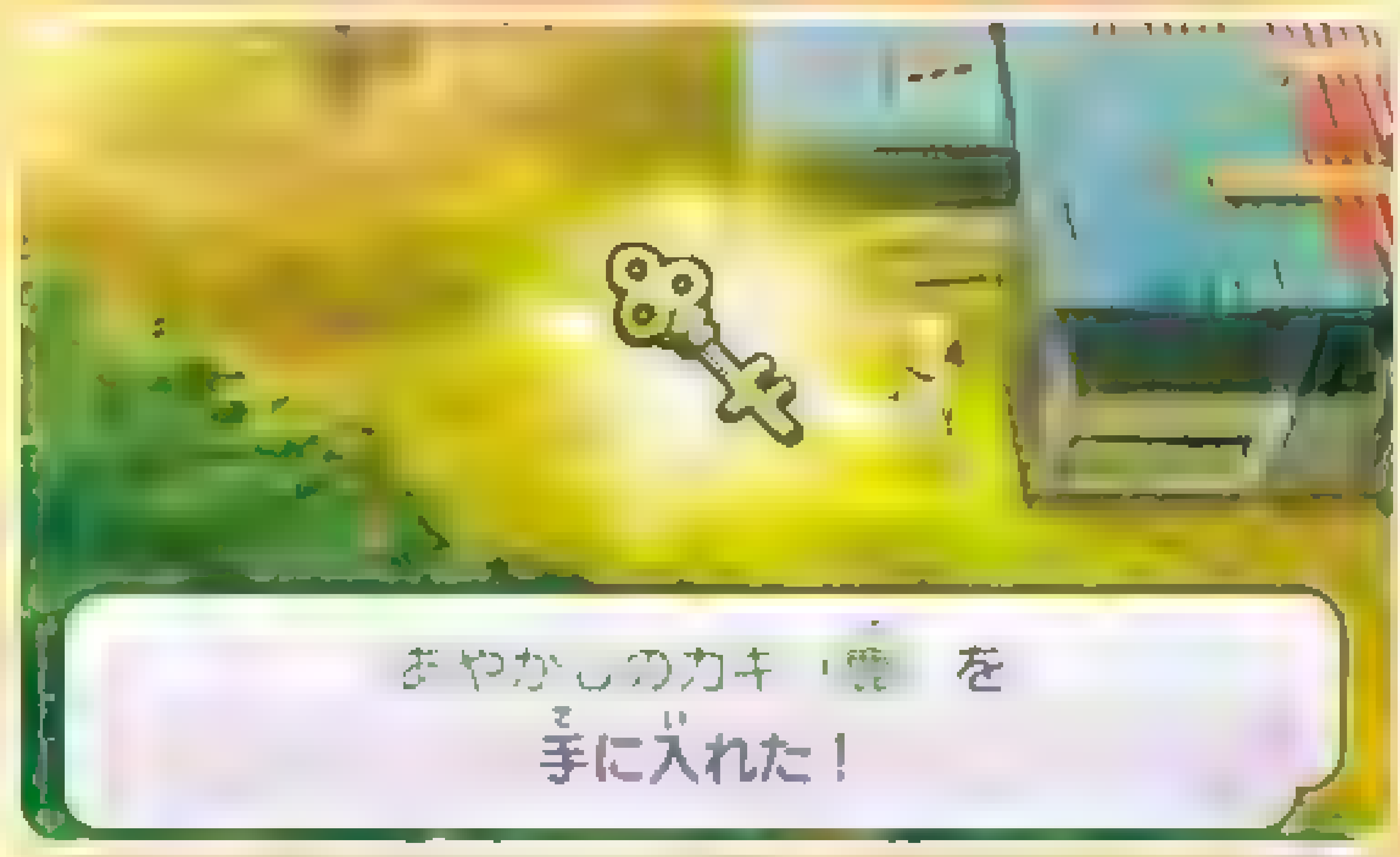
此次发售的《真打》既可以与《元祖・本家》一起进行三版本联动，也可以分别与它们各自进行双版本联动。玩家除了通过购入多版本的游戏进行联动外，还可以直接使用本地联机与持有其他版本的玩家进行联动。三版本联动后游戏内出现的迷宫为金ピカ都市高，《元祖・真打》联动后出现的联动迷宫为真なる元祖道，《本家・真打》的则为真なる本家道。

注：《元祖・本家》的联动内容请参考《3DS专辑Vol.9》。

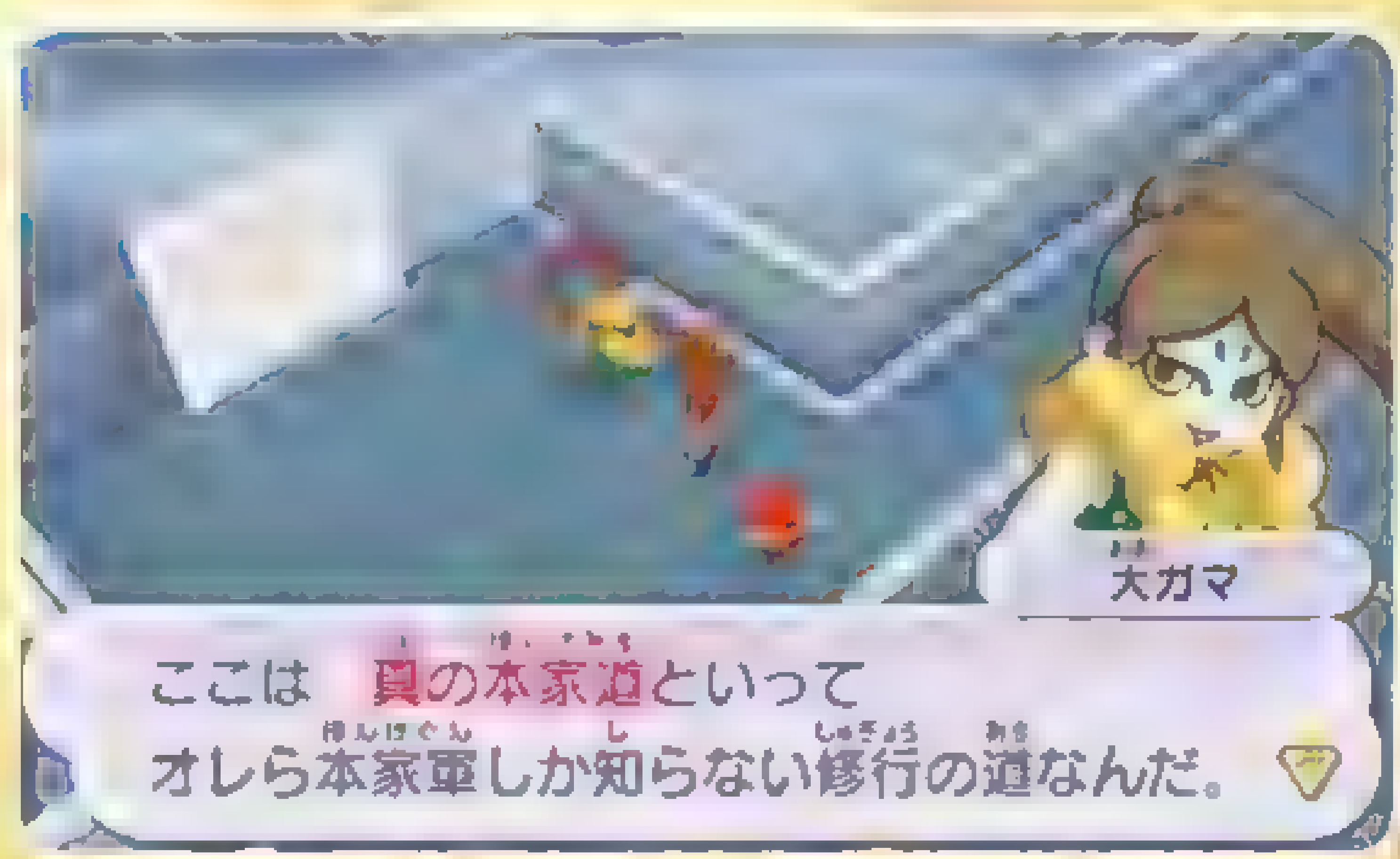



先在主菜单中选择“妖怪ウォッチ2 れんどう”，使用自己购买的版本进行联动的玩家选择“ひとりでれんどう”，与其他玩家进行联动的选择“だれかとれんどう”。

进行本地联机的玩家可以自行指定发送联动号码和接受联动号码的人，发送的玩家选择“通信ばんごうを送る”，此时屏幕上就会出现四位数字；接受号码的人点击“通信ばんごうを受けとる”，输入此四位数字后就能够让两人的版本同时完成联动。




《元祖・真打》联动的玩家进入游戏后前往那岐崎港的废屋（はいおく），与房前的大叔对话可获得“あやかしのカギ（猪）”，《本家・真打》联动的玩家则获得“あやかしのカギ（鹿）”，三版本联动的玩家在获得了这两把钥匙后又会入手“あやかしのカギ（蝶）”。进入废屋中的门来到あやかし通りらんランプウェイ，与门前的NPC对话并使用钥匙就可以进入联动迷宫，不同迷宫中出现的限定妖怪、道具和BOSS都会有所不同。




# 《真打》限定妖怪

### コマじろうS

**出现条件：** 主线通关

**出现场所：** 樱花中央市小波公园的桥上

**喜欢的食物：** ぜっぴん牛乳

**成为朋友的方法：** 每日有一次对战的机会，获胜后有一定几率成为朋友。

### ヒカリオロチ

**出现条件：** 主线通关

**出现场所：** 满福多福站

**喜欢的食物：** 海鲜类（极上マグロ）

**成为朋友的方法：** 每日有一次对战的机会，获胜后有一定几率成为朋友。

## ヤミキュウビ

**出现条件：**主线通关；完成了“妖怪军师ウイスベエ第三部”和“トキヲかけるババア”

**出现场所：**佐和山城 城内

**喜欢的食物：**おでん（极上のおでん）

**成为朋友的方法：**晚上前往佐和山城的城内，在地图右上方用妖怪手表调查可以发现ヤミキュウビ。每日有一次对战的机会，获胜后有一定几率成为朋友。

## 上级怪魔5人

**出现条件：**完成任务“トキヲかけるババア”后，再分别触发不怪、难怪、厄怪、破怪和豪怪的“あの怪魔は今”系列任务

**出现场所：**请分别参照后文的支线任务部分

**喜欢的食物：**请分别参照后文的支线任务部分

**成为朋友的方法：**每日有一次对战的机会，获胜后有一定几率成为朋友。

## マスクドニャーン

**出现条件：**购入《真打》的下载版

**出现场所：**樱花第一小学的体育馆

**喜欢的食物：**チョッコボー

**成为朋友的方法：**在小羊邮局（こやぎ邮便局）输入下载番号，前往体育馆可以每日与其对战一次，获胜后有一定几率成为朋友。

## ダイヤニャン/エメラルニャン/サファイニャン

**出现条件：**《元祖·本家·真打》三版本联动

**出现场所：**金ピカ都市高

**喜欢的食物：**海鲜

**成为朋友的方法：**打倒金ピカ都市高终点的BOSS“ギャマンどくろ”可以获得一枚“あやしコイン（蝶）”，转动随后出现的扭蛋机会有一定几率获得。

## ルビーニャン

**出现条件：**《元祖·真打》双版本联动

**出现场所：**真なる元祖道

**喜欢的食物：**海鲜

**成为朋友的方法：**打倒真なる元祖道终点的BOSS“おひすさま”可以获得一枚“あやしコイン（猪）”，转动随后出现的扭蛋机会有一定几率获得。

## トパニャン

**出现条件：**《本家·真打》双版本联动

**出现场所：**真なる本家道

**喜欢的食物：**海鲜

**成为朋友的方法：**打倒真なる本家道终点的BOSS“オモテナス”可以获得一枚“あやしコイン（鹿）”，转动随后出现的扭蛋机会有一定几率获得。

## 黑鬼

**出现条件：**《元祖·本家·真打》三版本联动

**出现场所：**金ピカ都市高

**喜欢的食物：**无

**成为朋友的方法：**每日可与其对战一次，获胜后有一定几率成为朋友。

## 赤鬼

**出现条件：**《元祖·真打》双版本联动

**出现场所：**真なる元祖道

**喜欢的食物：**无

**成为朋友的方法：**每日可与其对战一次，获胜后有一定几率成为朋友。

## 青鬼

**出现条件：**《本家·真打》双版本联动

**出现场所：**真なる本家道

**喜欢的食物：**无

**成为朋友的方法：**每日可与其对战一次，获胜后有一定几率成为朋友。

## 妖怪ガッツK/妖怪ガッツF

**出现条件：**《元祖·本家·真打》三版本联动

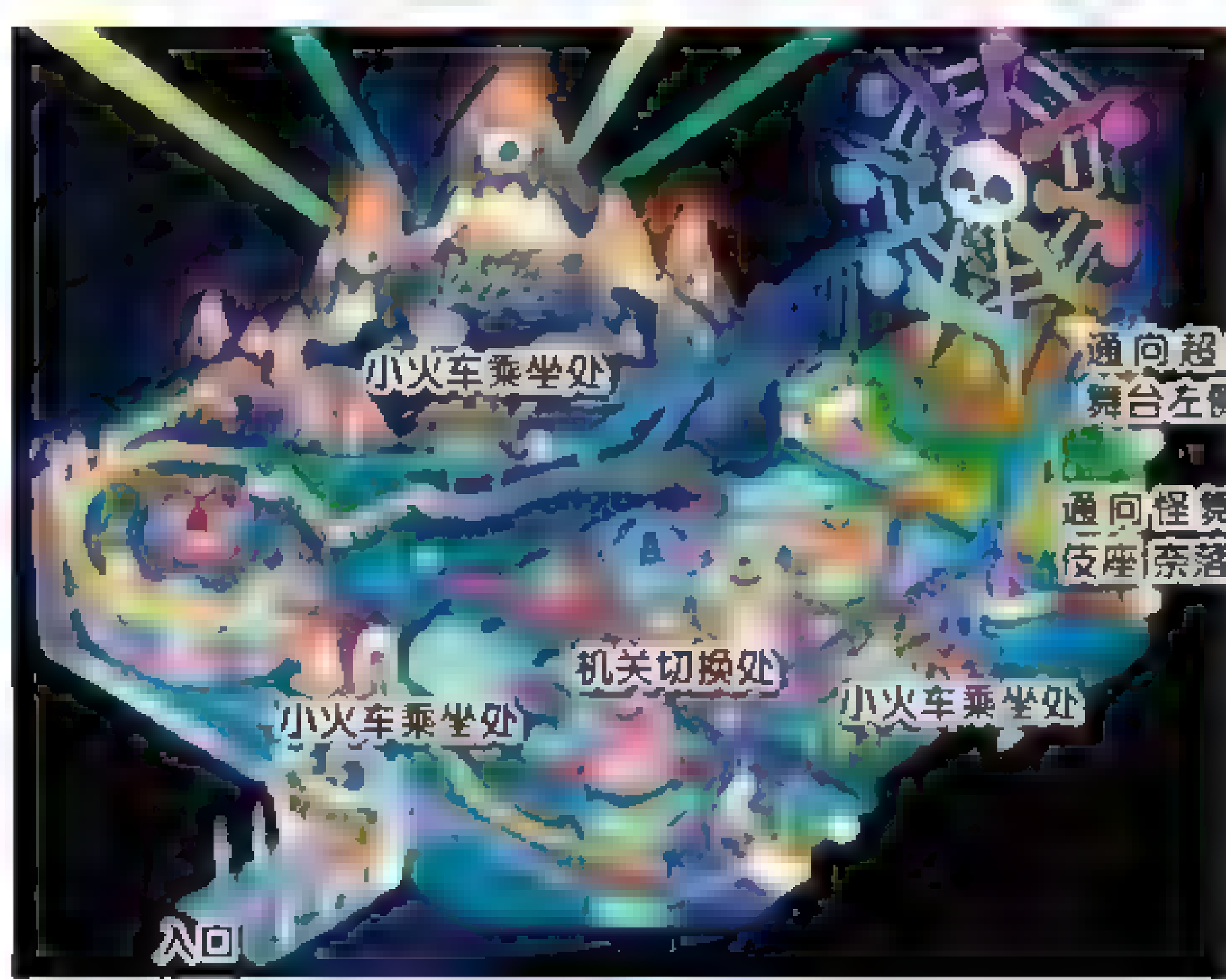
**出现场所：**现代的毛马本村 外婆（おばあちゃん）家附近的墓地

**喜欢的食物：**スナック（雪カキピー）

**成为朋友的方法：**从金ピカ都市高的宝箱中获得ガッツの纹章，来到外婆家附近的墓地调查后会出现妖怪ガッツK（男主人公）或妖怪ガッツF（女主人公）。每日可与其对战一次，获胜后有一定几率成为朋友

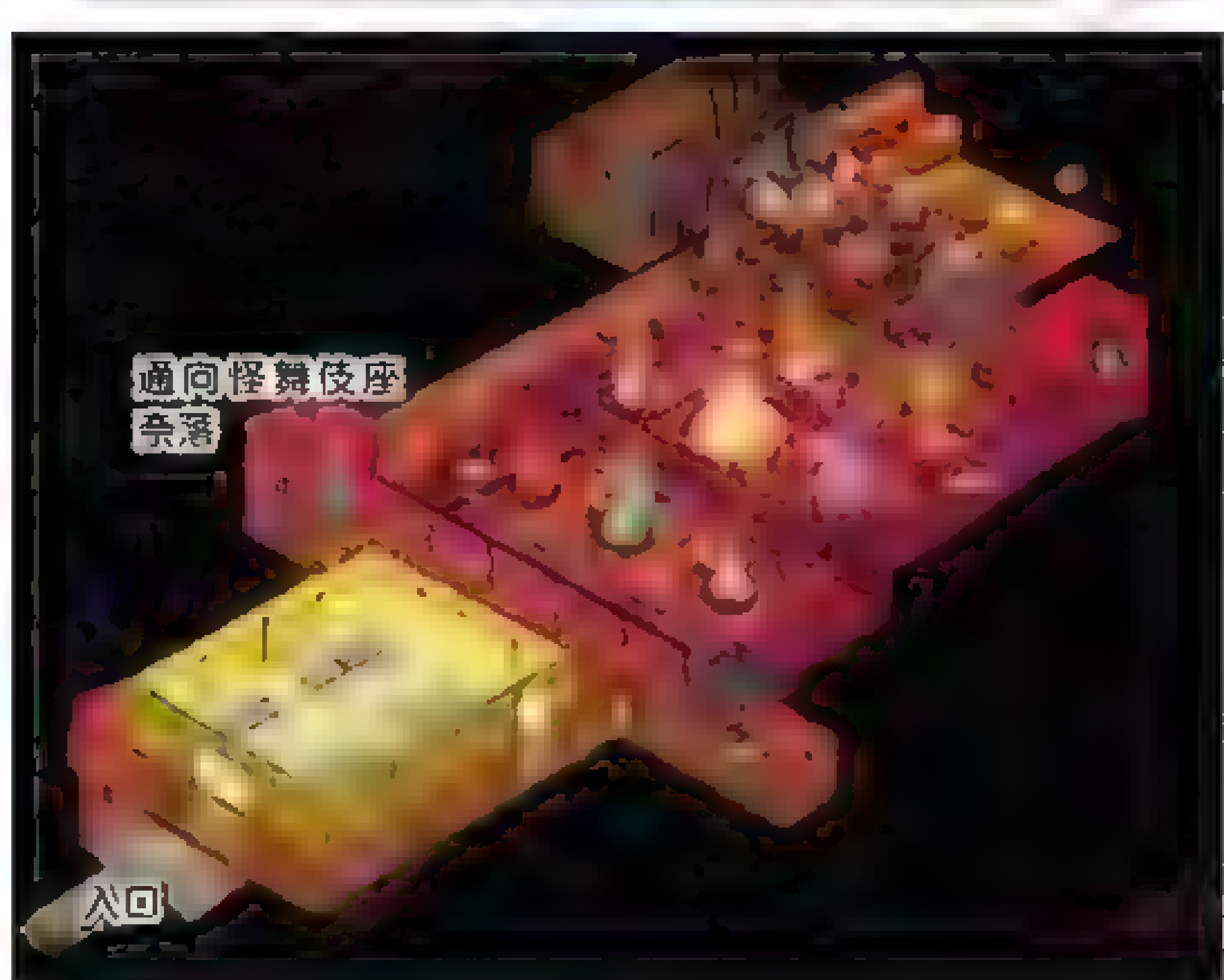
# 地图

## 欢笑奈落度假区













## 佐和山城







妖怪手表2 真打

# 支线任务

## 樱花住宅街

### 樱町 今昔物语 第一话

**委托等级** Lv17

**委托地点** 樱花第一小学3楼 图书室

［委托攻略］

与图书室的サトちゃん和チ-ちゃん对话后，前往樱花中央市的カメカメラ，与门口的店员对话可以得到白黑カメラ。拿着相机前往60年前的樱町（天气必须为晴天），在樱町的小学操场上爬上旗杆照下学校的照片，拍照后回到カメカメラ将相机交给店员冲洗照片。回到图书室向サトちゃん和チ-ちゃん汇报即可完成任务。

### 妖怪军师ウイスペエ第一部

**委托等级** Lv52

**委托地点** 樱花住宅街 主人公家中

［委托攻略］

与私语者（ウイスパ-）对话后，时间会自动切换到晚上。剧情动画结束后跟随任务导航来到地图左侧，与圭之助对话。动画后前往地图上方，再次与圭之助对话。观看完剧情动画后任务完成。

### [illegible]

**委托等级** Lv55

**委托地点** 主人公家门前

［委托攻略］

在家门口与びきゃく对话后接受委托，回房间打开びきゃく给的信可获得妖魔特急パス。晚上从樱中央站乘坐ひびきの线至むこう谷站下车，在此稍作等待就会出现妖魔特急列车。

上车后与车掌对话得知列车的刹车杆（ブレ-キバンドル）被小偷偷走了。与りゅ-くん对话会得到妖怪已经逃往后方车厢的线索，あかなめ会告知主人公偷走刹车杆的小偷有一条大舌头；前往下一节车厢，メカブちゃん、カゼカモ指出妖怪已经逃往后方车厢，おもいだスッポン会提供犯人不是古典妖怪的情报，わらえ姊说犯人逃走时有吧嗒吧嗒的脚步声。

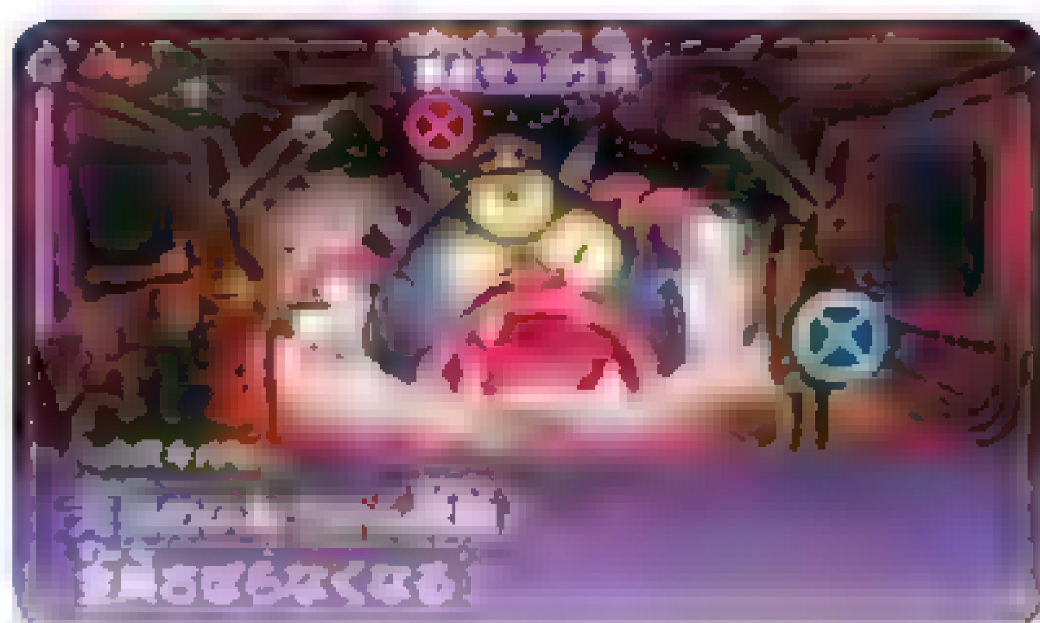
来到最后一节车厢，与かりパックン（就是妖怪里长得最像小偷的家伙）对话，将其打败后就可以得到刹车杆。将刹车杆交给车掌并进入车头的机关室。司机暴走マッタナ氏看到刹车杆后怒不可遏，随即将主人公卷入战斗。战斗获胜后获得游乐园入场券和ふくふく超特急パス。




▲犯人就是你！

#### BOSS打法要点

暴走マッタナ氏的必杀技“大爆发待ったなし”为火属性群体攻击，伤害大约在150～250左右，因此玩家在与暴走マッタナ氏对战时最好不要使用弱火的妖怪、在暴走マッタナ氏的身后和右侧分别有着红色和蓝色两个方向盘，红色的方向盘表示暴走マッタナ氏的力量补给，蓝色的为妖力补给　玩家需要使用瞄准（ねらう）点击方向盘来回转动，阻止其进行补给，不然暴走マッタナ氏头部两侧的红蓝两色蓄力槽积蓄到一定程度后会大幅提升力量或妖力，给玩家的队伍造成较大伤害



## 妖怪军师ウイスベェ第二部

**委托等级** Lv56
**委托地点** 主人公家中

**委托攻略**

完成“妖怪军师ウイスベエ第一部”后经过一天以上，在家中与私语者对话接受任务。再度被传送回安土桃山时代后先从地图上方进入佐和山城城内，来到地图左侧的大广间中与片名坊对话，观看完剧情动画后出大广间来到地图下方与石田三成对话，剧情动画后任务结束。

## 妖怪军师ウイスベェ第三部

**委托等级** lv61
**委托地点** 主人公家中

**委托攻略**

完成“妖怪军师ウイスベエ第二部”后经过一天以上，在家中与私语者对话接受任务。前往本阵会触发剧情，与石田三成对话，选择上方的“策は……あります”,キン和ギン两人会出现。接下来的对话选项会影响任务完成后的获得物品，选择上方的回答可以获得“传说のお守り”，选下方则获得“鬼神のお守り”，剧情动画后完成任务。

## 地缚灵のお引っ越し

**委托等级** Lv63
**委托地点** 主人公家中

**委托攻略**

在小猪银行扫描了《真打》附赠的QR码后，回到家中与地缚猫对话接受任务。操作地缚猫来到樱花住宅街河边与じんめん犬对话、在樱花第一小学与ツチノコ对话，然后来到ジャングルハンタ–与コマさん对话，前往大森山并进入废屋（はいおく）中就会触发剧情动画。动画后前往压轴面包屋（アッカンベ–カリ），再来到樱花中央市的海边与地缚猫对话，使用妖怪手表搜索会发现假地缚猫是由ぶんぶく茶ケ丸所扮，追赶它来到大森山的废屋（此时可使用云外镜），来到房间的最里面用妖怪手表让ぶんぶく茶ケ丸显形。战胜ぶんぶく茶ケ丸后它会化身为一口大锅将地缚猫和私语者合体成ブチニャン，然后又将小狛卷入其中合成ジバコマ，三人恢复原状后任务完成。之后玩家可以每日在废屋与ジバコマ战斗一次，其喜欢的食物为チョコボ–，获胜后有一定几率成为朋友。

**BOSS打法要点**

ぶんぶく茶ケ丸除了使用攻击和附身技能外，还会使用一个名叫“おいらはど～こだ？”的招数，当它使用这招时就会化为身后的物品之一，玩家必须在规定时间内选出它所化身的物品，辨认要点是该物体会包含ぶんぶく茶ケ丸的外形特征（比如电视里出现尾巴、壶上出现它头上的树叶，柜子的花纹变为红白色等），选错的话ぶんぶく茶ケ丸会施展群体的雷电攻击，选对的话ぶんぶく茶ケ丸会出现一段时间的硬直　由于此招式出现的频率不低，因此多让ぶんぶく茶ケ丸陷入硬直就可以轻松地将其击败





## あの怪魔は今 ～不怪编～

**委托等级** Lv 80
**委托地点** 樱花第一小学 北校舍1楼

**委托攻略**

晚上前往樱花第一小学北校舍1楼与不怪对话接受任务。再次与它对话后进入战斗。不怪喜欢的食物为海鲜（极上マグロ），获胜后可以每日与它战斗一次，有一定几率成为朋友。

# 团团坡道

## あの怪魔は今 ～厄怪编～

**委托等级** Lv 80
**委托地点** 团团坡道 彼岸山隧道（ひがん山トンネル）

**［委托攻略］**

晚上前往团团坡道的彼岸山隧道（可先用云外镜传送至无限地狱，从无限地狱所在的小屋出来，在左侧就可以看到厄怪）与厄怪对话接受任务。再次与它对话后进入战斗。厄怪喜欢的食物是スナック（雪カキビ－），获胜后可以每日与它战斗一次，有一定几率成为朋友。

# 樱花中央市

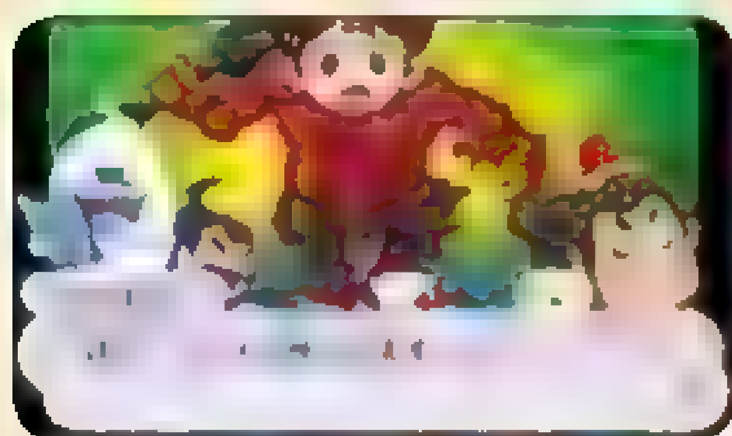
## [illegible]

**委托等级** Lv11
**委托地点** 樱中央站

**［委托攻略］**

在樱中央站与Mr.ム－ビ－ン对话接受委托，帮助它寻找5个人。

1.“穿着华丽衣服，有着显眼的胡子和大嗓门的热血大叔”是公式大叔（公式おじさん），他在白天的樱花住宅街公民馆（こうみんかん）中；
2.“有着迷人光头，穿着黑色衣服的胖大叔”是团团坂道正天寺的和尚；
3.“在乱糟糟的头发上放着一个金光闪闪东西的奇怪之人”是御用田，他平时在团团坂道樱花澡堂（さくらせんとう）的左侧空地上；
4.“穿着白衣服，并总是情绪高涨的强势大姐姐”是大门教授，她在微风山丘葫芦池博物馆的资料保管库中；
5.“稳重的独身妇人，身穿和服的和风美人”是樱花中央市雪女（ゆきおんな）酒吧的妈妈桑（ママさん）



与5人分别对话后场景会自动切换到哈哈大笑游乐园，Mr.ム－ビ－ン要求主人公扮演鬼来与NPC捉迷藏。再次与Mr.ム－ビ－ン对话后即可开始游戏，玩家需要在3分钟之内找到其他5人。游戏中除了游乐园的下层外，也要注意搜索上层区域。找到5人后，场景切换回樱中央站，Mr.ム－ビ－ン会给主人公名为“映画资料”的程序。

## [illegible]

**委托等级** Lv80
**委托地点** 樱花中央市 樱花商业花园大楼（さくらビジネスガ－デンビル）4楼

**［委托攻略］**

晚上前往樱花中央市樱花商业花园大楼的4楼，在左侧房间与破怪对话接受任务。再次与它对话后进入战斗。破怪喜欢的食物是カレ－（ナマステカレ－），获胜后可以每日与其战斗一次，有一定几率成为朋友。

# 跑腿巷

## [illegible]

**委托等级** Lv 80
**委托地点** 跑腿巷 影村医院（かげむら）3楼

**［委托攻略］**

晚上前往跑腿巷的影村医院3楼（在大楼左侧有一个放置了木板的地方，调查木板右侧的墙壁可使用爬山虎爬到3楼）与破怪对话接受任务。再次与它对话后进入战斗。破怪喜欢的食物是おでん（极上のおでん），获胜后可以每日与其战斗一次，有一定几率成为朋友。

## 樱町 今昔物语 第二话

**委托等级** Lv24
**委托地点** 跑腿巷 花朵路（フラワ－ロ－ド）

**［委托攻略］**

在完成“樱町 今昔物语 第一话”并经过一天以上后，前往跑腿巷的花朵路与サトちゃん和チ－ちゃん对话接受任务。在60年前樱町的花道商店街拍摄照片，然后回到现代将相机交给カメカメラ的店员获得照片。最后来到花朵路向两人汇报，按ハイカラブティック→驮果子屋→キツネ→ハナミチ电气店→八百丸的顺序回答谜题，全部回答正确后完成任务。



# 微风山丘

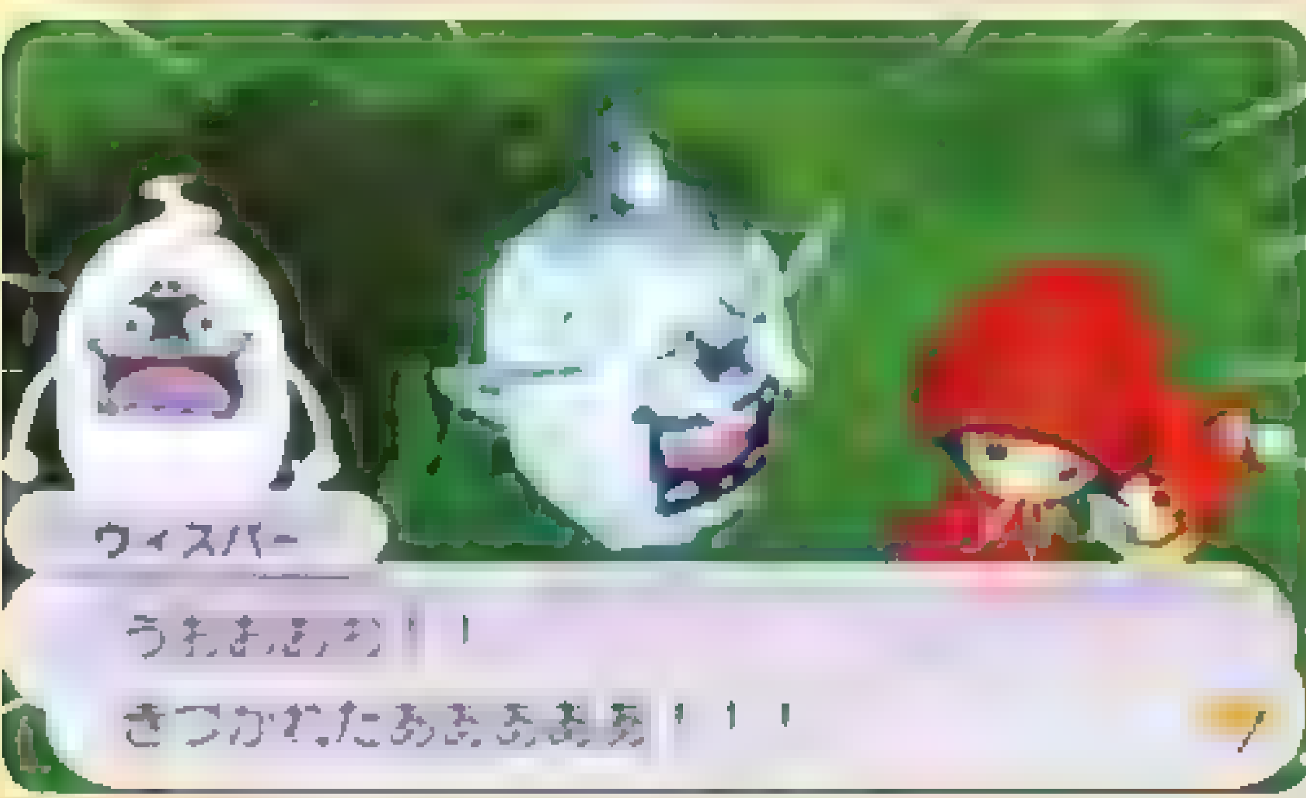
## 樱町 今昔物语 第三话

**委托等级** Lv34
**委托地点** 微风山丘 葫芦池博物馆 2楼

**委托攻略**

在完成“樱町 今昔物语 第二话”并经过一天以上后，前往微风山丘的葫芦池博物馆2楼与サトちゃん和チ–ちゃん对话接受任务。在下着大雨晚上来到60年前的葫芦池（ひょうたん池）拍摄照片。由于在现代无法使用天气（おてんき）程序查看60年前场景的天气预报，因此玩家可以回到家睡到晚上，从公民馆旁的云外三面镜穿越回60年前，打开下屏左下方的妖怪Pad（ようかいパッド）查看天气，当樱町近日的天气图标显示为一把雨伞时就立刻前往葫芦池，若是最下面的明日（あす）天气显示为一把雨伞，就回到现代的家中继续睡至晚上。不符合这以上两种的任一情况的话，就回到家两次睡到晚上，时间会跳到后天，然后继续重复上述步骤直到出现一把伞的图标为止。在拍摄照片时会触发剧情动画，白天前往カメカメラ将相机交给店员就可以获得照片，最后来到葫芦池博物馆向两人汇报即可完成任务。

此任务完成后在大雨的夜晚来到现代的葫芦池，用妖怪手表调查葫芦池中心小岛的左下方可以找到龙神，与龙神对话并将它战胜后可以获得龙神玉，使用龙神玉与りゅ–くん合成就可以将りゅ–くん进化为龙神。




## あの怪魔は今 ～豪怪编～

**委托等级** Lv 80
**委托地点** 微风山丘 博物馆

**委托攻略**

完成了“トキヲかけるババア”的任务后，与ウバウネ对话，晚上前往微风山丘的博物馆的二楼与豪怪对话接受任务。再次与它对话即可进行战斗，喜欢的食物是肉类（特上しもふり），获胜后可以每日与其战斗一次，有一定几率成为朋友。

# 樱花EX树

## 魅惑のキュンキュン大作战

**委托等级** Lv19
**委托地点** 樱花EX树（さくらEXツリ–）

**委托攻略**

与云外镜右侧的“？？？”对话可得知他是上级九尾幻化的人类，他希望主人公帮他收集10个キュン玉，收集此玉的方式就是去找认识的女NPC，让九尾对她们放电。以下为该任务相关女性NPC的所在地点和出现条件：

| NPC | 出现地点 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 前田さん | 樱花第一小学3楼的图书室 | 白天 |
| 酒井さん | 樱花第一小学3楼的图书室 | 白天 |
| メグちゃん | 樱花第一小学操场 | 白天，完成任务“アイドルウォ–ズ！”和“アイドルウォ–ズW”后出现 |
| パン屋さん | 樱花住宅街 压轴面包屋 | 白天 |
| 驮果子屋さん | 团团坡道的驮果子屋 | 白天 |
| 番台のお姉さん | 团团坡道的樱花澡堂 | 白天 |
| マイちゃん | 团团坡道的便利店内 | 白天，完成任务“オシャレになりたくて”、“オシャレになりすぎて”、“アイドルウォ–ズ！”后出现 |
| ノリちゃん | 团团坡道的便利店内 | 白天，完成任务“Y级グルメグランプリ”、“ガマンだ！ノリちゃん！”后出现 |
| 妈妈桑 | 樱花中央市的雪女酒吧 | 无 |
| 店员のお姉さん | 樱花中央市咀嚼汉堡店 | 白天 |
| 店员のお姉さん | 樱花中央市风尚咖啡店（カフェ オ·シャレンヌ） | 晚上 |
| アイたん | 樱花中央市 小波公园（さざなみ公园） | 白天 |
| サトちゃん | 跑腿巷 意外之喜古董店（めっけもん） | 晚上，完成任务“樱町 今昔物语 第一话”、“樱町 今昔物语 第二话”后出现 |
| 藏岩夫人 | 微风山丘 藏岩家 | 白天 |
| しおりちゃん | 微风山丘 葫芦池博物馆2楼左侧的展示室 | 白天，完成任务“オシャレになりたくて”、“オシャレになりすぎて”、“あの子にまた会いたいんだ”后出现 |
| チ–ちゃん | 樱花EX树1楼左侧 | 晚上，完成任务“樱町 今昔物语 第一话”、“樱町 今昔物语 第二话”后出现 |
| エクセレントくんがいる | 樱花EX树 展望台 | 无 |
| 熊本お姉さん | 在こひなた站、樱中央站、毛马本站、那岐嶋站和樱花EX树站随机移动 | 白天，完成任务“ご当地妖怪の生きる道”后出现 |

注：与博物馆的大门教授对话虽然不能获得キュン玉，但会触发剧情并获得大经验值玉。

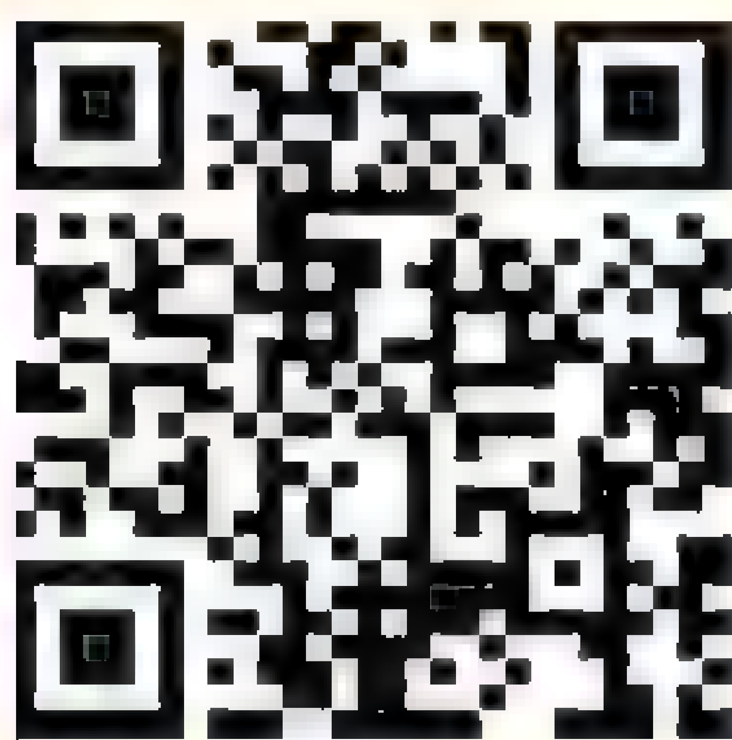
得到10个キュン玉后，私语者会提议主人公将キュン玉凑成20个一并交给九尾。此时玩家如果直接交纳10个キュン玉的话可入手将ひも爷进化为くいい爷的道具“爱情おむすび”；交纳11个～19个后可获得将キュン太进化为ズキュキュン太的道具“爱のシャク”；交纳20个的话可得到将モテモ天进化为モテマク–ル的“モテウエポン”。交纳后在晚上前往大森山的神木前触发剧情即可完成任务。

# 毛马本村

**委托等级** Lv64
**委托地点** 毛马本村 木内山（キウチ山）

**委托攻略**

在毛马本村的木内山山顶与フユニャン对话接受委托。来到妖魔界うつけん回廊的大王の门前与さとりちゃん对话，按照它的提示前往大笑奈落乐园地图的右下方与セバスチャン对话，然后调查フユニャン进行战斗。获胜后セバスチャン让众人寻找ダ-クベルト和トダ-クマント，在游乐园中击败ヤミ镜有一定几率入手ダ-クベルト，打倒むらまさ则可能获得ダ-クマント。之后将这两件装备交给セバスチャン即可完成任务。



▲在小猪（こぶた）银行扫描该QR码即可获得“ダ－クな铃”。

如果持有道具ダ-クな铃的话，任务完成后与ダ-クニャン对话可与其每日对战一次，ダ-クニャン喜欢的食物是海鲜（极上マグロ），获胜后有一定几率成为朋友。

注：《元祖/本家》版本的玩家在入手“ダークな铃”后前往“夕阳ヶ丘工厂/第一炉”就会出现ダークニャン，和《真打》版本一样玩家每日可与ダークニャン对战一次，获胜后有一定几率成为朋友。

## 遠い未来への贈り物

**委托等级** LV65
**委托地点** 毛马本村 一德寺

**委托攻略**

与寺庙右侧的くだん兄弟对话可得知おかわり站的消息，从毛马本站（玩家可以利用这里的自动贩卖机多次购买饮料，有一定几率获得“ヨコシマムゴッド”作为备用）前往おかわり站，下车后在站内与くだん兄弟对话接受任务。前往安土桃山时代，在佐和山城城内入口的井旁用妖怪手表搜索可发现大くだん，与大くだん再次对话后按顺序选择负ける→おまんじゅう→イカカモネ议长。将“ヨコシマムゴッド”交给大くだん后就会进入战斗，战胜它便可以获得神通力水。

# 那岐崎港

**委托等级** Lv29
**委托地点** 那岐崎港

**委托攻略**

在废屋（はいおく）右侧的沙滩上与メカブちゃん对话后，再与下方的ワカメくん对话，将“晴れ男”带至ワカメくん处。剧情动画后，进入地图上方的“潮骚の岩屋”与メカブちゃん对话，然后再出去与ワカメくん对话。第二天回到这里会自动触发剧情，前往微风山丘的舞台（ステ-ジ）与榴莲佐藤（ドリアン佐藤）对话，完成音乐游戏后获得ダンスダンス革命。将ダンスダンス革命交给ワカメくん，欣赏完剧情动画即可。

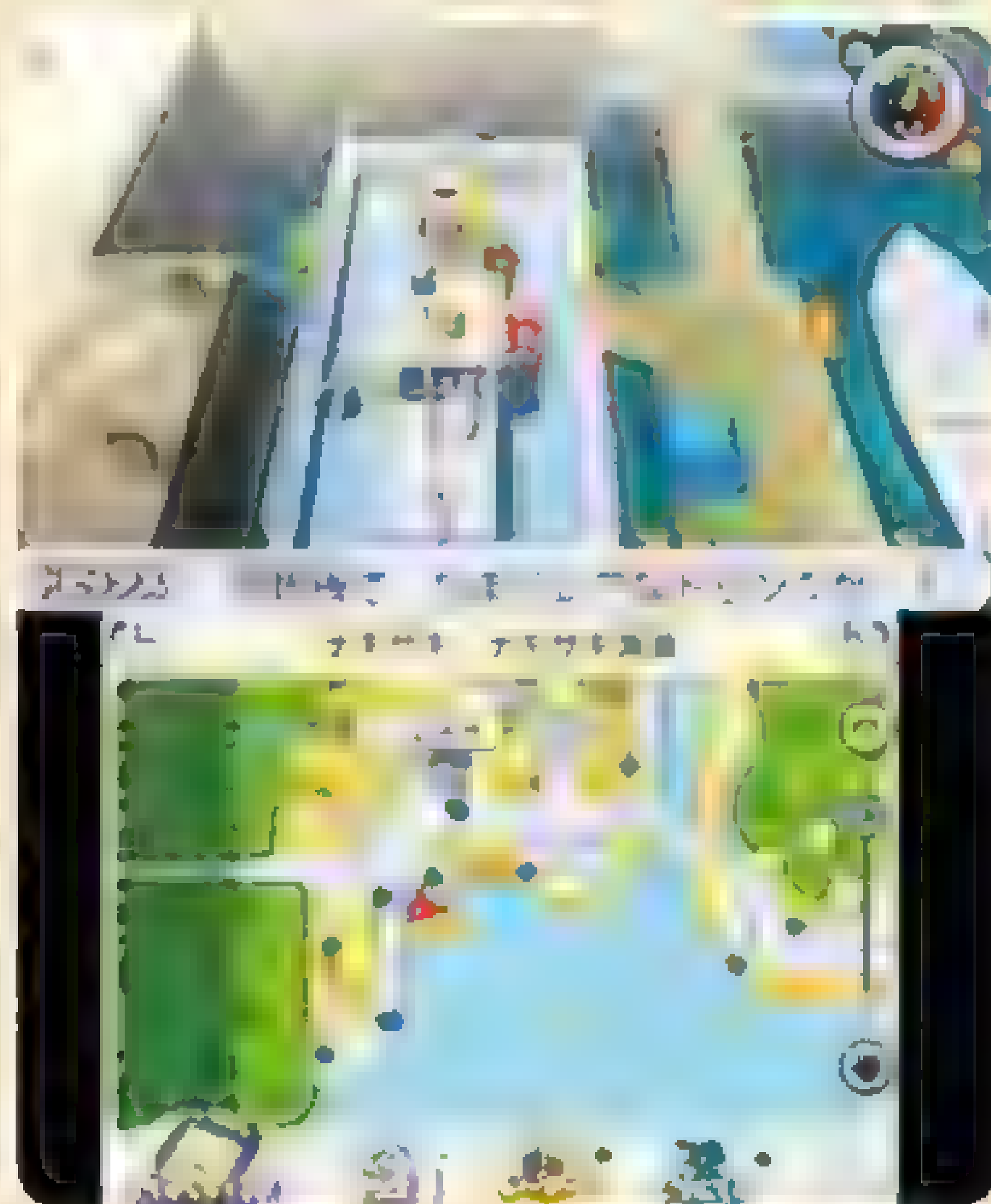
## 大航海时代の终わり

**委托等级** Lv65
**委托地点** 那岐崎港 海边的洞穴（海边の洞穴）

**委托攻略**

进入那岐崎港海边的洞穴中，在洞穴的最深处与大后悔船长对话接受任务。在天气雨（当天空中飘着小雨而主人公没有换上雨衣时即为天气雨）的时候乘坐那岐崎港海边的船出海。

在这里刷出天气雨其实有一个小窍门——在天气为晴天的那岐崎港，等游戏中的时间指向了现实钟表的4～6点时让主人公乘坐船出海，如果没有出现天气雨就返回岸边再上船，如此往来三次左右一般就会出现天气雨。在海上感受到强大妖气时使用妖怪手表搜索海面会发现八百比丘尼，与八百比丘尼战斗获胜后触发剧情。返回海边的洞穴的最深处与大后悔船长和八百比丘尼对话，从大后悔船长处获得人鱼の宝玉后完成任务。



▶乘船地点。

# 60年前的场景

## 樱町 あつかい物语

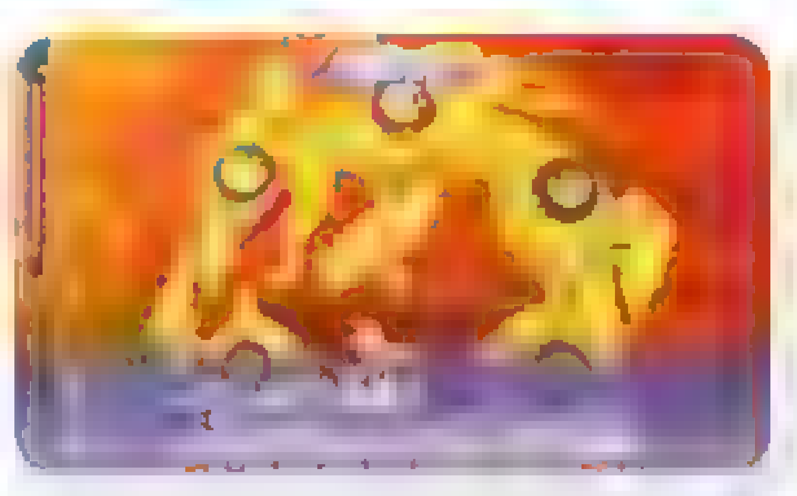
**委托等级** Lv 69

**委托地点** 60年前的毛马本村

**委托攻略**

在庆藏的秘密基地与他对话，完成音乐游戏后触发剧情，再与ユキコ对话即可接受委托。来到毛马本站后与庆藏对话，三人便坐火车来到了樱町，先前往超视堂，在门口与ユキコ对话即可触发剧情，然后前往花道商店街再与ユキコ对话，出商店街来到右下方的わがしや与ユキコ对话后会触发ユキコ购买温泉馒头的剧情。买完馒头后前往最北段的大森神社（おおもり神社），在神社门口与ユキコ对话会出现BOSS枝魔目さま，将其击败后完成任务。

### BOSS打法要点



枝魔目さま主要使用身上的六只眼睛进行攻击，而它的弱点正好也是这些眼睛，使用瞄准攻击对单只眼睛造成的伤害数值累积到一定程度后就可以将其暂时合上，此时来自该眼睛的攻击也会停止一段时间。当玩家转动己方的队伍时，枝魔目さま身上的眼睛也会随之转动，不过当它的眼睛受到一定伤害后会自行转动身体，此时玩家可以利用这一特性主动转动队伍的转盘，将想要继续攻击的眼睛移动至前方。枝魔目さま不仅多用附身技能，其必杀技还会让对方陷入中毒和行动不能的状态，因此整场战斗的关键就是尽快地完成驱散（おはらい），使用不容易陷入这两种异常状态的妖怪上场会比较轻松，实在没有的话也可以将队伍等级提高，利用“等级碾压”的方式就可以比较轻松地完成战斗

# 大笑奈落度假区

## ゲラゲラツアー [illegible]

**委托等级** Lv60

**委托地点** 哈哈大笑游乐园 入口

**委托攻略**

与游乐园入口的ジミ对话可接受任务。进去后与モテモテ天对话，它会告诉景太园内的游乐设施出现了故障，而他们到处都找不到维修设施的でんじん。

走至地图右上方，进入小门来到怪舞伎座 奈落。与カブキロイド对话后可获得极乐温泉的入场券（ごくらく温泉の入场券），回到车站乘坐前往极乐温泉的电车。

与ジミ对话进入温泉。进入后与にんぎょ对话得知でんじん已经前往试胆食堂（きもだ饭）了，由于でんじん的怠工，极乐温泉的人手也不足，所有的温泉都无法使用。因此にんぎょ请求主人公的帮忙，并给了主人公一块森之汤牌（森の汤のお札）。前往地图右侧与にんぎょ再次对话，调查其右侧出现了感叹号的石碑，即可触发剧情让森之汤恢复使用。玩家的任务则是找齐其余的六个汤牌，让所有的温泉恢复正常运营。以下为所有温泉牌子的获得方法：

| 汤牌名称 | 获得方法 |
|---|---|
| 福の汤のお札 | 地图右上方，调查石狮子雕像右侧的蓝色闪光物体 |
| 天の汤のお札 | 使用福の汤，与温泉中おこ武者对话并触发战斗，获胜后获得牌子 |
| 道の汤のお札 | 使用天の汤，在温泉中可拾得牌子 |
| 山の汤のお札 | 使用天の汤，与温泉中的老年人对话会发生剧情动画，动画后获得牌子 |
| 丘の汤のお札 | 地图上方，调查地面上的蓝色闪光物体 |
| 富の汤のお札 | 使用丘の汤，与温泉中的砂夫对话可获得牌子 |



◀使用牌子注入天の汤后，石狮子嘴旁的蓝色物体就会掉入温泉中。

为了后续任务的方便，此时可进入温泉地图左侧下方的门，解锁怪舞伎座 奈落与温泉之间的捷径。来到试胆食堂与门口的つらがわり对话，往里侧房间走。在第一个房间和第二个房间之间的走廊左侧有一扇门，进入后可解锁食堂通往怪舞伎座 奈落的捷径。进入第二个房间，爬上右侧的梯子并躲在大锅后，等赤鬼背过身的时候迅速爬过去。按此方法一路前行，来到房间中间与でんじん对话。

回到哈哈大笑游乐园，走至地图中间会出现剧情动画，被でんじん修理好的游乐园设施可以正常使用了，委托也宣告完成。



▲最后一个赤鬼的背对时间分为一次短的和长的，通过后在房间最里面的宝箱可以得到プラチナのこけし。

## [illegible]

**委托等级** Lv60

**委托地点** 极乐温泉车站的最右侧

**委托攻略**

与ブシニャン对话，并将乘车券借给它去周游人界。前往福の宫站，在站内左侧可找到武士猫，战胜它后即可拿回乘车券，并完成任务。

## [illegible]

**委托等级** Lv62

**委托地点** 试胆食堂入口

**委托攻略**

与爆音あらし对话，在自行车比赛中获得第一名。

## [illegible]

**委托等级** lv75

**委托地点** 怪舞伎座 奈落 超级舞台（スーパーステー）

**委托攻略**

在超级舞台右侧与Mr.ムービーン对话接受任务。从无限地狱（ムゲン地狱）第一层的最右侧可以来到ウバステの间。与トキヲ・ウバウネ对话即可触发剧情动画，在拍摄中トキヲ・ウバウネ说明了自己曾经是人类的惊人事实，当年还是个美丽少女的她被人冤枉关入了大牢中，并在大牢中年华老去，这名少女一生聚集的怨气才造就了今日的ウバウネ。为了验证这一说法的真实性，ウバウネ将ウバウネのクシ交给了主人公，使用它就可以通过60年前樱町车站左侧的うんがい三面镜穿越回安土桃山时代。

来到地图下方与おトキ对话后，再返回现代的无限地狱的ウバウネの间，キン、ギン和ドウ再次出现，并将主人公卷入战斗。获胜后会触发剧情动画，用错了石头的キン、ギン和ドウ被定住了，与ウバウネ对话并将ウバウネのクシ还给她，被唤回人性的ウバウネ变为了和眉善目的キレイなウバウネ。在观看完Mr.ムービーン拍摄的电影预告片后，任务也宣告结束。

### BOSS打法要点

左侧从上至下的血槽分别对应了从左到右的キン、ドウ和ギン三人，玩家可以派擅长集体攻击的妖怪上场，但敌方有任一一员被消灭时，其他敌人会用マキモド石将其复活，此时使用瞄准（ねらい）将它手上的石头打掉即可



## [illegible]

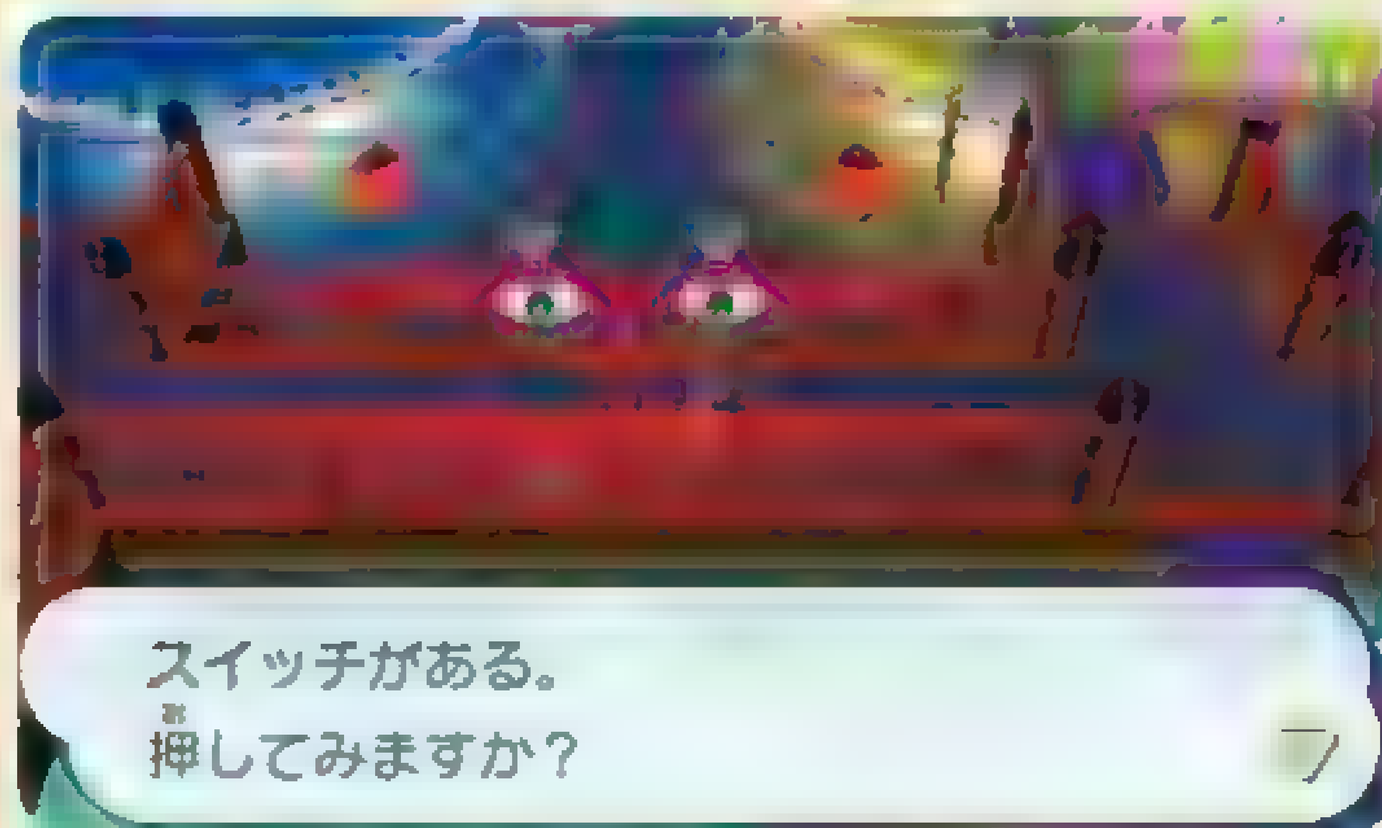
**委托等级** Lv95

**委托地点** 怪舞伎座 奈落

**委托攻略**

为了帮ブキロイド找到やきもち和ちからもち，玩家需要分别进入超级舞台左右两侧的入口。在游乐园地图右侧乘坐小火车的地方有一处楼梯，上楼梯往下方走，然后顺着楼梯可以来到游乐园上层的双眼机关前。右侧的机关是让园内的设施呈顺时针转动，左侧的为逆时针转动，切换两次右侧机关后顺着连结的上层设施来到左侧机关前，再切换一次左侧机关，通往地图右上方的道路就连结好了。从右上方的门进入超级舞台，来到下方即可与やきもち对话。

从怪舞伎座 奈落的右侧进入极乐温泉，从温泉地图左上方的门进入右侧舞台，来到下方与ちからもち对话后回到怪舞伎座 奈落再与ブキロイド对话。做好战斗准备后与ブキロイド的话就会进入一场难度较高的BOSS战，击败ブキロイド即可完成任务。此后玩家还可以每天与ブキロイド战斗一次，并有一定几率获得较高等级的妖怪魂体。




▲只有灵活运用此处的双眼机关，才能使用游乐园上层的道路去到想去的地方。

## BOSS打法要点




ブキロイド的攻击大致分为以下几种：

一般攻击——单体攻击，伤害在240左右。

大伞びっくり术——单体攻击，伤害在200~280左右，攻击的属性比较随机。

にらみ→邪气拂いロケット——单体攻击，伤害在400左右。出现此招时会有ブキロイド的眼睛特写，其视线所指方向就是它的攻击对象，此时玩家最好将防御高的妖怪或者已无法战斗的妖怪移动至此处。

8代目ロイドの舞——降低对方场上妖怪的所有属性，具体表现为玩家队伍中的妖怪攻击力降低，受到的伤害增大

小伞を出しやしょう——在ブキロイド的身边会出现8把左右的小伞，有时小伞一出现就会发动连射，此时场上的妖怪会受到群体攻击，总伤害大约在1000左右。如果小伞停留在半空中，玩家就必须使用瞄准攻击将小伞闭合，在发动攻击前关闭了所有的小伞后，此攻击会无效。

客人投掷道具——当ブキロイド的攻击收获成效后，舞台两侧会有一定几率出现类似于“待ってました！”或“天下第一”等内容的黑字，之后舞台下的客人会向ブキロイド投掷辅助或回复道具，玩家使用瞄准将其打下后就可以收为己用

百花缭乱雨あられ——ブキロイド的必杀技，发动此群体攻击后给场上的妖怪造成各550左右的伤害

通过对ブキロイド的招式总结，可以看出其攻击的伤害较大，因此玩家想要顺利迎战的话最好将妖怪升至Lv99，有条件的还可装备上道具和魂体进行辅助。由于其招式有较高几率造成一击必杀，因此大量的ふか一い汉方也可谓必备

在队形的配置上每隔两只妖怪最好就配备一名奶妈，装备了“おんみつ魂”的イザナミ、八百比丘尼、アゲアゲハ等妖怪不容易被附身，在场上也会比较有优势，而装备了“ガード魂”的から伞魔人可反射ブキロイド的攻击，有的话也建议放入队伍。没有以上妖怪的玩家则要尽可能地使用满级的高等级妖怪，并保持好场上的节奏，做好持久战的准备

战斗中，客人投掷道具和小伞攻击只要一出现就一定要尽最大努力制止，不然场上的战斗节奏很容易就会被打乱，战斗时最好不用回复道具浪费道具的使用机会，妖怪HP为0后直接使用ふかい汉方满血复活即可。获胜后从舞台下去即可解锁后台到舞台的捷径




《真打》的追加内容不仅让私语者和ウバウネ等角色的性格变得更加丰满，游戏的玩法也因此变得更为丰富。比如对破坏者模式进行大幅革新而生成的真·破坏者模式就增添了不少游戏的耐玩性，可以说是本作的一大亮点；新增的温泉对战模式解决了不少玩家后期练级的苦恼，让不同版本的玩家通过本地联机即可解锁联动迷宫的做法也可谓良心。总的来说，作为资料篇的本作更为完整地向玩家呈现了《妖怪手表2》的世界，提升游戏体验的系统改动也让我们看到了Level-5的诚意。





# GUNDAM BREAKER 2

ガンダムブレイカー

光盘视频收录

编 昴星团 美编 Juxi

本作和前作一样依旧是以高达模型“钢普拉”为卖点的游戏，这次在游戏中加入了剧情元素，虽然剧情非常狗血，但至少玩起来比过去的单纯做任务有感觉得多。游戏的任务流程实话说还是很短的，加上极其容易获得的奖杯可以说是白金神作了，下面就让我们来看一下游戏的具体内容。

PSV

**高达破坏者 2**

ガンダムブレイカ-2

BNGI　港版　2014年12月18日

1~4人　429港币　对应交叉存档/PSV TV

# 游戏系统篇

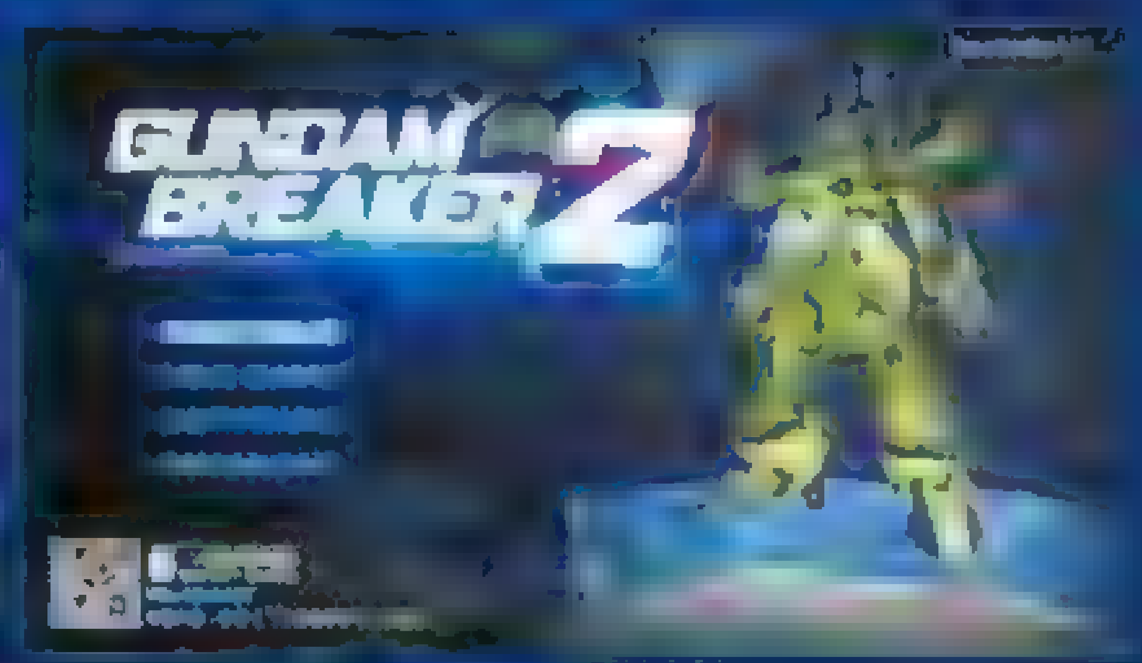
## 1.11版本的更新内容

■部分关卡增加新素材的掉落
■追加关卡和新机体
■调整了部分关卡的难度
■调整了部分技能的攻击力
■修复部分零件的BUG
■修复多人联机下的觉醒BUG（取消了觉醒动画）
■大幅减少零件强化需要的素材

## 菜单介绍

### 标题菜单

| 名称 | 作用 |
| --- | --- |
| Continue | 继续游戏 |
| New Game | 重新开始 |
| Setting | 游戏设置 |
| Download | 购买课金道具 |



## 设定菜单

| 名称 | 作用 |
| --- | --- |
| Game | 设定是否跳过已看过的过场动画 |
| Control | 调整与视角相关的设定 |
| Sound | 游戏音量设置 |
| Radio Chat | 设置简易对话的内容 |
| Cross-Save | 上传或下载存档 |



## 工作台菜单

| 名称 | 作用 |
| --- | --- |
| 改造 | 强化、改造钢普拉部件 |
| 创建武器 | 制造远程武器、近程武器和盾牌 |
| 涂装 | 涂装自己的钢普拉 |
| 编辑机体名称 | 编辑当前机体的名称 |
| 照相 | 拍摄或上传模型照片 |

# 游戏操作

## 非战斗时

| 按键 | 作用 |
| --- | --- |
| 左摇杆 | 移动、选择项目 |
| 右摇杆 | 移动视角 |
| 方向键 | 选择项目 |
| ○ | 确定 |
| × | 取消 |
| Start | 呼出设定菜单 |

| 按键 | 作用 |
| --- | --- |
| 长按 Start | 任务准备完毕 |
| Select | 呼出简易对话列表（仅限多人游戏时） |
| 长按 Select | 自由输入聊天内容（仅限多人游戏时） |

## 战斗时

| 按键 | 作用 |
| --- | --- |
| 左摇杆 | 移动、选择“选择性装备” |
| 右摇杆（非锁定模式） | 移动视角 |
| 右摇杆← or →（锁定模式） | 切换锁定目标 |
| 右摇杆↑（锁定模式） | 目标切换至主要目标 |
| 右摇杆↓（锁定模式） | 目标切换至最近的目标 |
| 方向键 | 切换“选择性装备”、呼出“选择性装备”列表 |
| □ | 近战攻击 1/ 重新启动我方机体 |
| △ | 近战攻击 2 |
| ○ | 使用选择性装备 |
| × | 跳跃 |
| 长按 × | 上升 |
| 方向键 + 长按 × | 冲刺 |
| L | 使用射击 |
| 长按 L | 蓄力射击 |
| R | 使用盾牌格挡 |
| 长按 R | 回收被卸除的零件 |
| R+□/△/○ | 使用 EX 技能 |
| 左摇杆 +R+× | 垫步 |
| R+L | 使用盾牌技能 |
| Start | 呼出暂停菜单 |
| Select | 呼出简易对话列表（仅限多人游戏时） |
| 长按 Select | 自由输入聊天内容（仅限多人游戏时） |
| 触摸屏幕左下方 | 进入射击模式 |
| 触摸屏幕正下方 | 觉醒 / 使用爆发技能 |
| 触摸屏幕右下方 | 开启 / 关闭锁定模式 |

# 钢普拉世界大会会场

玩家在游戏中将扮演一名“钢普拉对战”的玩家参与2024年的“钢普拉世界大会”，在出击前玩家可以在会场内任意移动，在会场中有着几套设施供玩家使用。

**任务柜台：**位于场内设施的正中间，柜台上有一个地球的影像。玩家在这里可以接受游戏中所有的任务。

**商店柜台：**位于会场最右边，在柜台上有一个巨大的绿色哈罗。在这里可以消耗GP购买HG规格和MG规格的模型、选择性装备、驾驶员服装和下载特典，在联网的状态下还能购买幸运增幅器。

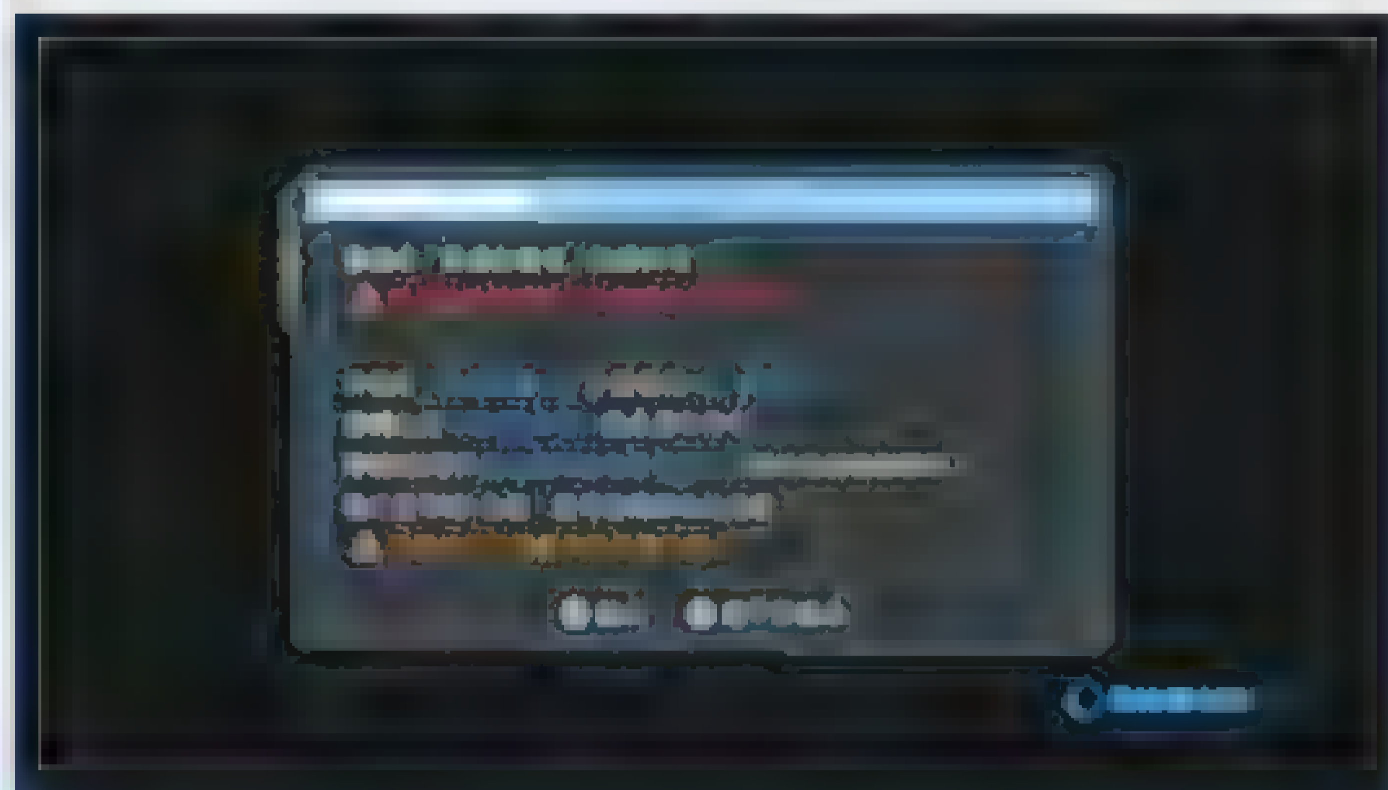
**多人游玩柜台：**位于会场设施最左边，柜台上有4个小哈罗。这里的操作需要联网才能使用，可以开设房间，和网络上或附近的玩家联机进行任务，在联机时若需要解散房间或退出房间也要在这里进行操作。

**工作台：**位于任务柜台两侧，功能相同。玩家可以在这里进行钢普拉的组装和涂装、零件的改造和强化等等行动。



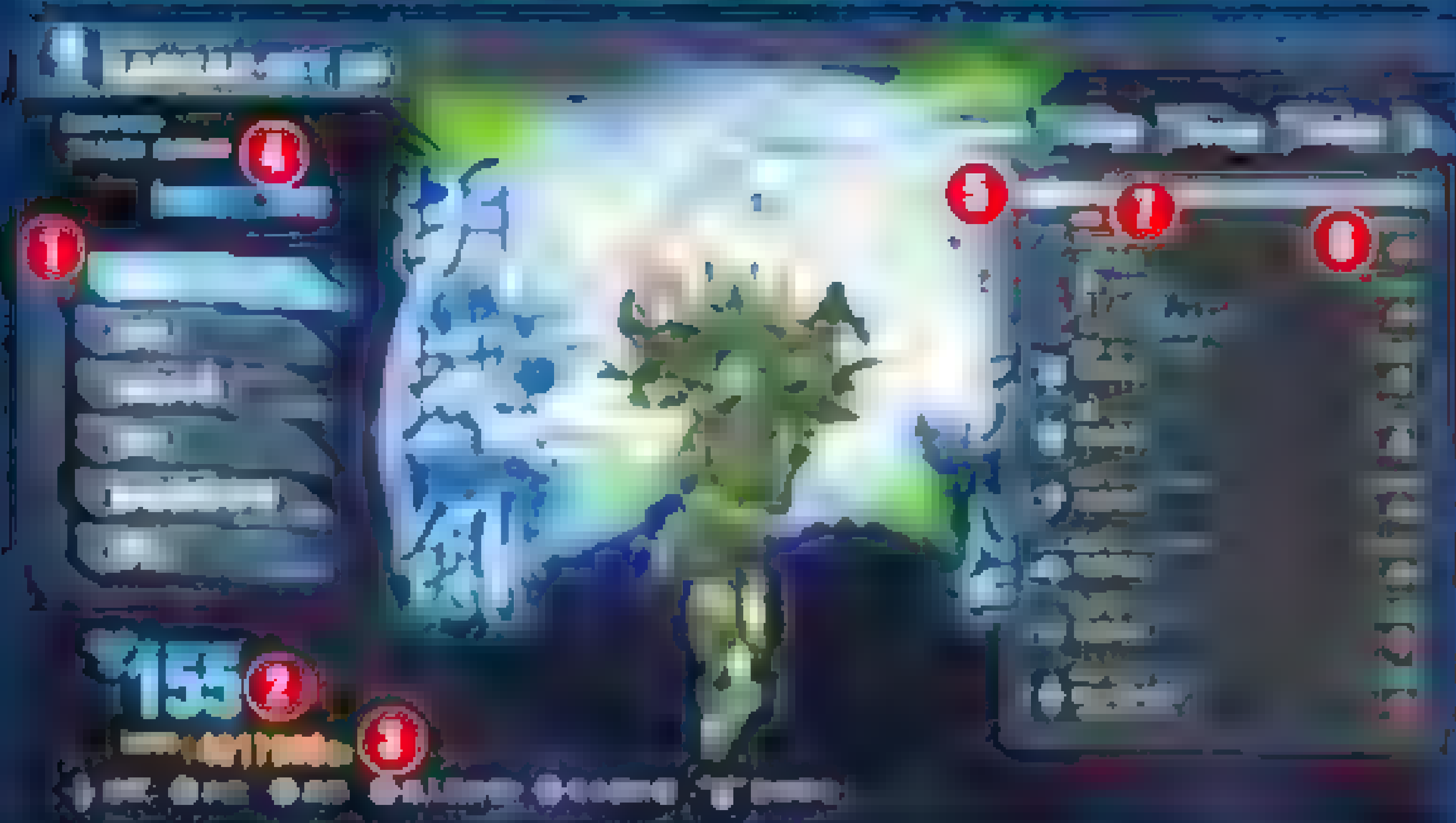
# 存档继承

本作能够继承前作《高达破坏者》的存档，只要有前作存档，就可以在重新开始游戏的时候选择继承，如果不小心取消了也不用担心，完成序关后可以在商店内的Gift选项中继承存档。继承内容仅仅为模型零件，无论是HG还是MG的零件都会作为0等级的HG部件继承，而且序关开始时也会将玩家的机体部件更换成前作的配置。0等级的零件可以无视B.B.R.等级使用，但性能会大减，只有升级到等级1时才会恢复原有的性能。另外前作独角兽高达的两种形态零件都会归类为一种。



# 钢普拉篇

## 工作台界面



| | |
|---|---|
| ❶ 行动列表 | ❺ 机体配置 |
| ❷ B.B.R 等级 | ❻ 每个部件的等级 |
| ❸ 目前所持有的 GP | ❼ 模型部件的规格 |
| ❹ 机体名称 | |

### B.B.R.

B.B.R.全称Build Breaker Rank，中文为“创坏者等级”。B.B.R.需要通过制作、改造零件来提升，只有提升了等级，才可以使用或改造后期能力较强的模型。

### 模型规格

游戏中玩家可以使用的模型规格分为HG和MG两种，分别代表着1/144比例和1/100比例。在同名零件相比之下，MG规格的零件比HG的要大，性能也要高得多。

### 部件等级

游戏中的每个部位的零件都可以通过消耗素材和GP进行强化，而强化后的零件强度主要通过等级来直观体现。

### 素材&GP

GP在游戏中相当于金钱，用于购买商品、强化零件、制作装备等种种用途，平时完成关卡后即可获得。素材则需要通过击破敌方机体掉落、达成关卡奖励才能获得，是强化零件、制作装备不可缺少的东西，每一种素材的数量上限都是999个，多余的素材可以拿到商店换成GP。

## 组装钢普拉



玩家需要有一个完整的钢普拉才能够出击，而一个钢普拉必须具备头、身体、手臂、脚这4个部位，进而再配备远程武器、近程武器、盾牌、背包以强化机体能力，另外还可以根据机体的配置选择“选择性装备”和“EX技能”，还能装备让机体能力上升的“强化模块”。钢普拉的身体部件可以在商店购买、改造衍生或从任务中的敌人处获得。武器只能自己制作或改造衍生。配置完毕后的机体参数会在组装界面显示，下面为各位解释每个参数的意义。

| 综合信息 | 详细解释 |
|---|---|
| 机体耐久值 | 机体的血量 |
| 近战攻击力 | 机体近战攻击的伤害基础值 |
| 射击攻击力 | 机体射击攻击的伤害基础值 |
| 模组插槽 | 机体可使用强化模块的最大数目 |
| 总消耗功率 | 机体当前的消耗功率 |
| 总输出功率 | 机体所能承受的最大功率 |

| 综合信息 | 详细解释 |
|---|---|
| 物理抗性 | 机体对物理攻击的减伤率 |
| 物理格挡减伤 | 机体使用格挡时对物理攻击的减伤率修正值 |
| 镭射抗性 | 机体对镭射攻击的减伤率 |
| 镭射格挡减伤 | 机体使用格挡时对镭射攻击的减伤率修正值 |
| 反应速度 | 机体做出动作的速度 |
| 移动速度 | 机体移动时的速度倍率 |
| 冲刺速度 | 机体冲刺时的速度倍率 |
| 推进器容量 | 推进器的燃料量 |
| 格斗攻击力 | 机体空手状态下的近战攻击力 |
| 卸除零件修正 | 机体攻击时卸除敌方机体零件的概率修正值 |

以上每个参数的增减都和相对应部位的质量有关，下面详细介绍一下各个部位的相关参数和作用。

### 武器（Weapon）

武器共分为近战武器和远程武器两类，这两类武器分别有很多种类，下面将会逐个介绍。

## 近战武器

**军刀（Saber）**：武器攻击力中规中矩，攻速一般，近战攻击2可以将敌人挑到空中。

**双军刀（Double Saber）**：虽然武器攻击力较低，但两种攻击方式的攻击频率都非常高。近战攻击2几乎可以无限连但不会改变方向，也很难中断。

**大剑（Two-Handed Sword）**：武器攻击力较高，攻速比军刀稍慢，比较容易卸除敌人的零件。可长按△蓄力使出名为“死亡终结”的强力攻击。

**双刃（Twinblade）**：武器攻击力较高，攻击几乎是站桩式打法，但部分攻击具有弹开敌方子弹、回旋镖的功能。

**战斧（Axe）**：武器攻击力为近战武器中最高，攻击距离稍短，速度慢，但可以长按△蓄力使出破防的招数，比较容易卸除零件。

**长矛（Lance）**：武器攻击力较高，对直线范围的敌人有聚怪效果，近战攻击2为连续冲刺，最后一下可以将目标敌人推到一边。

**鞭子（Whip）**：武器攻击力在近战武器中最低，但攻击范围大而且出手快，能快速形成连击，有派生技。

**格斗（Melee）**：不装备任何近战武器时才能使用的攻击方式，有派生技。

**拳法（Martial Arts）**：使用特定手臂零件并不装备任何近战武器时才能使用的攻击方式，可以对敌人迅速打出伤害很高的连段，比较容易卸除零件。长按□可以使出浮空技，随着攻击次数增加，拳头上会发出绿色或金色的斗气，此时使用近战攻击2时动作会和平时不同而且最后一击带有卸除零件的效果，绿色光芒时可以卸除头、手、背包，金色则百分百卸除脚部，使出后无论是否打中，斗气都会消失。

**钩爪（Claw）**：使用特定手臂零件并不装备任何近战武器时才能使用的攻击方式，攻击频率非常高，在贴近敌人时长按△还能使出摔角技。

## 远程武器

**步枪（Rifle）**：武器攻击力较低，部分步枪可以一次连发多颗子弹，蓄力射击也会因枪而异。

**双步枪（Double Rifle）**：武器攻击力为远程武器最低，不支持移动中射击，但比较难过热，蓄力射击因枪而异。

**长型步枪（Long Rifle）**：武器攻击力较高，但需要通过射击模式进行瞄准，容易过热，冷却时间短。个别武器没有蓄力射击。

**机枪（Machine Gun）**：武器攻击力中等，可以长按L连发子弹直到过热为止，冷却时间稍长，没有蓄力射击。

**格林机枪（Gatling Gun）**：武器攻击力为远程武器最高，基本和机枪一样可以长按L连发子弹，但需要通过射击模式进行瞄准，武器较难过热，但冷却时间较长。

**火箭炮（Bazooka）**：武器攻击力较高，但含有全远程武器攻击力最高的“原子火箭炮”（GP02），需要通过射击模式进行瞄准，武器较难过热，冷却时间也快，不过子弹速度慢，爆炸后对周围有小范围的攻击判定，被打中的敌人会被吹飞，没有蓄力攻击。

## 盾牌（Shield）

盾牌在战斗中起着非常重要的作用，可以全方位最大限度保证机体受到最小伤害而且不会产生硬直。每个盾牌都有对物理、镭射减伤的修正效果，部分盾牌还会自带攻击技能或特殊技能。虽然用盾牌防御非常安全，但要注意受到的伤害过大时盾牌会暂时不能使用。

## 头（Head）

头部主要和机体的攻击力、反应速度有关，在机能方面有着“锁定”的作用。由于在设定中MS的主摄像头器都位于头部，所以战斗中头部被打掉了将无法使用锁定模式。当然此时可以使用左摇杆和右摇杆调整角度继续攻击，毕竟“只不过是主摄像头坏掉了而已”！

## 身体（Body）

与身体相关的数据项目较多。身体最主要的作用是扩大总输出功率，和反应速度、移动速度、推进器容量也有关系。选择一个好的身体意味着可以拿一些消耗功率更高的武器和EX技能。

## 手臂（Arms）

手臂最主要的功能是决定机体的近战和射击攻击力，除此之外还和反应速度有关。在战斗中左手持盾右手持枪，左手被打掉将无法防御，右手被打掉则无法射击。部分近战武器和EX技能只要缺了一只手就无法使用，所以在手被打掉后要尽快找回。

## 脚（Legs）

与脚部关联的数据项目和身体一样。在战斗中被卸除后机体会瘫痪，此时什么都不能做，只能躺在地上回收掉落的脚部。玩家不必担心此时被敌人攻击，因为此时为无敌状态，所以可以安心地回收零件重组。

## 背包（Backpack）

背包主要决定了机体的推进器容量和冲刺速度，对移动速度和反应速度也会有些许影响。在战斗中背包掉落后机体将无法进行冲刺和上升。

## 选择性装备（Option）

根据机体的头、身体、手臂、脚、背包的配置，玩家可以给机体装备选择性装备。选择性装备没有消耗功率，部分选择性装备会有CD和弹数，能造成伤害的选择性装备会根据对应部位的等级而提升基础伤害。

## EX技能（EX-Action）

本作中除了普通的EX技能外还增加了在觉醒状态下才能使用的爆发技能，下面将分开介绍。

### EX技能

EX技能可以看作机体的"必杀技"，使用中自身为无敌状态。一个机体最多能装备3个EX技能。武器类EX技能需要机体配备对应的武器才能使用，有些专有EX技能则需要机体的部位对应才能够使用。另外本作在武器类EX技能上增加了熟练度，只要玩家使用一次技能就会增加少许熟练度。当熟练度满后就可以使用二段EX技能，二段EX的技能CD会更长，但威力会更强大，取代了过去一种武器有两种EX技能的情况。下面给出本作中所有EX技能的列表和获得方式。



### 武器类EX技能

| 技能名称（一段/二段） | 伤害（一段/二段） | 冷却时间（一段/二段） | 备注 |
|---|---|---|---|
| 大地震撼者/地球震撼者<br>（グラウンドシエイカ－/アースシエイカ－） | 与机体的格斗攻击力有关 | 10/25 | 得到机体"盖古克（ゲルググ）"任意规格的脚部零件后解锁。 |
| 推进冲撞/风暴冲撞<br>（ブーストタックル/ブラストタックル） | 与机体的格斗攻击力有关 | 12/28 | 得到机体"渣古Ⅱ"任意规格的手臂零件后解锁。 |
| 幻象射击/幽灵射击<br>（ミラージュショット/スペクトラルショット） | 射击攻击力700%<br>射击攻击力1200% | 13/31 | 装备步枪类武器完成两次任务后获得，需要装备步枪类武器才能使用。 |
| 变动式射击/轮流式射击<br>（ヴァリアブルショット/オルタネイトショット） | 射击攻击力700%<br>射击攻击力1200% | 13/31 | 装备双步枪类武器完成两次任务后获得，需要装备双步枪类武器才能使用。 |
| 集束射击/粉碎射击<br>（スティンガーシュート/ブレイカーシュート） | 射击攻击力700%<br>射击攻击力1200% | 13/31 | 装备长型步枪类武器完成两次任务后获得，需要装备长型步枪类武器才能使用，有高几率卸除零件。 |
| 扩散式弹药/冰冻式弹药<br>（デイフユーズショット/フリージングショット） | 射击攻击力700%<br>射击攻击力1200% | 13/31 | 装备机枪类武器完成两次任务后获得，需要装备机枪类武器才能使用，能短时间内降低敌人的防御力，二段时还带麻痹效果。 |
| 突击式格林机炮/破坏式格林机炮<br>（ガトリングアサルト/ガトリングバスター） | 射击攻击力800%<br>射击攻击力1400% | 15/33 | 装备格林机枪类武器完成两次任务后获得，需要装备格林机枪类武器才能使用，能短时间内降低敌人防御并陷入麻痹状态。 |
| 多方向爆破/多方向惩击<br>（マルチブラスト/マルチパニッシャー） | 射击攻击力800%<br>射击攻击力1400% | 15/33 | 装备火箭炮类武器完成两次任务后获得，需要装备火箭炮类武器才能使用。 |
| 威力扩充/威力释放<br>（フォースエクステンド/フォースディスチャージ） | - | 20/80 | 在武器为"拳法"的状态下完成两次任务后获得，需要机体的武器为"拳法"才能使用，一段为一次性填充，二段的效果为短时间内持续效果。 |
| 重锤击/亡命击<br>（ハンマーブロウ/デッドリーブロウ） | 格斗攻击力700%<br>格斗攻击力3000% | 10/80 | 在武器为"格斗"的状态下完成两次任务后获得，需要机体的武器为"格斗"才能使用。二段还有将目标零件全部卸除的效果。 |
| 格斗钩爪/格斗剪钳<br>（グラップルクロー/グラップルシザー） | 格斗攻击力900%<br>格斗攻击力1600% | 12/28 | 在武器为"钩爪"的状态下完成两次任务后获得，需要机体的武器为"钩爪"才能使用。 |
| 十字斩/风暴斩<br>（クロススラッシュ/スラッシュテンペスト） | 格斗攻击力900%<br>格斗攻击力1600% | 10/25 | 装备军刀类武器完成两次任务后获得，需要装备军刀类武器才能使用。 |
| 四重斩/狂烈斩<br>（クアッドスライサー/スラッシュレイヴ） | 格斗攻击力900%<br>格斗攻击力1600% | 10/25 | 装备双军刀类武器完成两次任务后获得，需要装备双军刀类武器才能使用。 |
| 龙卷斧/飓风斧<br>（トルネードアックス/サイクロンアックス） | 格斗攻击力1000%<br>格斗攻击力1800% | 9/25 | 装备战斧类武器完成两次任务后获得，需要装备战斧类武器才能使用。 |
| 旋转攻击/流畅攻击<br>（ホイールストライク/ストライクストリーム） | 格斗攻击力1000%<br>格斗攻击力1800% | 12/28 | 装备大剑类武器完成两次任务后获得，需要装备大剑类武器才能使用。当目标处于零件被卸除状态时，命中后必定卸除其余的零件。 |
| 音速推进器/电光推进器<br>（ソニックスラスト/ライトニングスラスト） | 格斗攻击力1000%<br>格斗攻击力1800% | 12/28 | 装备长矛类武器完成两次任务后获得，需要装备长矛类武器才能使用。命中敌人后会短时间内降低目标的速度并提升自身的防御力。 |
| 缠缚/漩涡进击<br>（スパイラルバインド/ボルテックスチャージ） | 格斗攻击力700%<br>格斗攻击力1200% | 15/33 | 装备鞭子类武器完成两次任务后获得，需要装备鞭子类武器才能使用。附带麻痹状态效果。 |
| 旋风斩/烈风斩<br>（ブレードツイスター/ブレードストーム） | 格斗攻击力1000%<br>格斗攻击力1800% | 12/28 | 装备双刃类武器完成两次任务后获得，需要装备双刃类武器才能使用。 |
| 攻击增幅/攻击力场<br>（オフエンサーブースト/フィールドオフエンサー） | - | 40/70 | EX技能"修复装甲"使用15次后习得，只作用于自身，持续效果。二段提升量比一段多。 |

| 技能名称（一段 / 二段） | 伤害（一段 / 二段） | 冷却时间（一段 / 二段） | 备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 防御增幅 / 保护力场（ブレ－ドツイスタ－/ブレ－ドスト－ム） | - | 12/35 | EX 技能"修复装甲"使用 15 次后习得，范围和持续效果。使用后除了增加防御力还会增加自动回复量。二段效果比一段强。 |
| 修复装甲 / 修复力场（ア－マ－リペア / フィ－ルドリペア） | - | 15/40 | 初期拥有，范围效果。一段回复总耐久值的 40%，二段回复总耐久值的 70%。 |

## 专有类EX技能

注：专有类 EX 技能只需拥有等级 LV0 以上的必要零件即可解锁。超绝变压为衍生类技能，配备不同的零件时名称也不同，但效果都为"一定时间内机体速度变快，攻击动作可以用冲刺取消，冲刺时燃料的消耗量大幅减少"，CD 统一为 30 秒，效果可以重复，但不会叠加。

| EX 技能名称 | 必要零件 | 冷却时间 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| 幻影外层骸体（ミラ－ジュコロイド） | 闪电高达（ブリッツガンダム）的手臂 | 25 | 一定时间内机体隐身，效果持续中会令射击诱导无效。效果结束后才会计算 CD。 |
| 超绝干扰器（ハイパ－ジャマ－） | 地狱死神高达 无尽的华尔兹版（ガンダムデスサイズヘル EW 版）的手臂 | 25 | |
| 光之翼（光の翼） | V2 高达（V2 ガンダム）或 V2 高达暴风型（V2 バスタ－ガンダム）的背包 | 17 | 向前方冲刺一段距离，并给予冲刺路径两侧的敌人伤害 |
| 大型镭射军刀（大型ビ－ムサ－ベル） | 高达 AGE–2 双炮型（ガンダム AGE–2 ダブルバレット）的手臂 | 17 | |
| 闪光掌（シャイニングフィンガ－） | 闪光高达（シャイニングガンダム）的手臂 | 17 | 向目标直线突进，抓住目标后将目标捏碎，突进路径上若接触到其他敌人则会一起推走。 |
| 神掌（ゴッドフィンガ－） | 美少女高达（ノ－ベルガンダム）的手臂 | 19 | |
| 爆热神掌（爆热ゴッドフィンガ－） | 神高达（ゴッドガンダム）的手臂 | 21 | 向目标直线突进，抓住目标后将目标举起再捏碎，突进路径上若接触到其他敌人则会一起推走。 |
| 暗黑拳（ダ－クネスフィンガ－） | 盟主高达（マスタ－ガンダム）的手臂 | 21 | |
| 圣剑（エクスカリバ－） | 冲击高达（强攻魅影）（フォ－スインパルスガンダム）的背包 | 21 | 先丢出回旋镖麻痹目标，然后再用大剑向目标突进 |
| 超级龙骑兵（ス－パ－ドラグ－ン） | 突击自由高达（ストライクフリ－ダムガンダム）的背包 | 30 | 放出背包上的浮游炮对敌人持续射击，浮游炮收回后才会计算 CD。 |
| MEGA 超音波炮（メガソニック炮） | 华沙哥高达（ガンダムヴァサ－ゴ）的身体 | 19 | 向敌人射出照射型的镭射炮 |
| 三重超音波炮（トリプルメガソニック炮） | 华沙哥破坏者高达（ガンダムヴァサ－ゴチェストブレイク）的身体 | 20 | |
| 高出力 MEGA 加农炮（ハイ・メガ・キャノン） | ZZ 高达（ZZ ガンダム）的头部 | 20 | |
| 次元霸王流疾风拳（次元霸王流疾风突き） | 创建燃烧高达（ビルドバ－ニングガンダム）的手臂 | 17 | 冲到目标前使出一套速度极快拳法，最后用突进终结 |
| 次元霸王流圣枪踢（次元霸王流圣枪蹴り） | 创建燃烧高达的脚部 | 21 | 将前方的敌人聚集到一起后一脚击破 |

## 超绝变压（ハイパ－トランス）

| 技能名称 | 必要零件 |
| --- | --- |
| EXAM 系统（EXAM システム） | 苍蓝命运 1 号机（ブル－ディスティニ－1 号机）或苍蓝命运 2 号机（ブル－ディスティニ－2 号机）的头部 |
| HADES 系统（HADES システム） | 苍白骑士（ペイルライダ－）的头部 |
| ALICE | S 高达（S ガンダム）的头部 |
| NT–D | 独角兽高达（ユニコ－ンガンダム）或报丧女妖（バンシィ）的身体 |
| 超级模式（ス－パ－モ－ド） | 闪光高达（シャイニングガンダム）的身体 |
| 狂战士系统（バ－サ－カ－システム） | 美少女高达（ノ－ベルガンダム）的身体 |
| 超绝模式（ハイパ－モ－ド） | 飞龙高达（ドラゴンガンダム）或神高达（ゴッドガンダム）或盟主高达（マスタ－ガンダム）的身体 |
| 零式系统（ゼロシステム） | 飞翼高达零式原型机（ウイングガンダムプロトゼロ）或飞翼高达零式（ウイングガンダムゼロ EW 版）或高达艾比安（ガンダムエピオン EW 版）的身体 |
| 光之翼（光の翼） | 命运高达（デスティニ－ガンダム）的背包 |
| 红龙头（ドライグ头部） | 迷惘高达红龙（アストレイレッドドラゴン） |
| TRANS–AM（トランザム） | 能天使高达（ガンダムエクシア）、力天使高达（ガンダムデュナメス）、主天使高达（ガンダムキュリオス）、德天使高达（ガンダムヴァ－チェ）、OO Raiser（ダブルオ－ライザ－）、OO 高达 七剑 /G（ダブルオ－ガンダムセブンソ－ド /G）的背包或量子型 OO 高达（ダブルオ－クアンタ）的身体 |
| 次元霸王流极意 | 创建燃烧高达（ビルドバ－ニングガンダム）的身体 |

## 爆发技能（Burst Action）

在本作的剧情进展到一定程度后，玩家的觉醒会进化，进化后自带全场减速效果（我方不受影响），在觉醒结束前再次触摸点击屏幕正下方时则可以使出威力强大的爆发技能，使用完后会强制结束觉醒状态。爆发技能可以在组装界面装备，只要玩家拥有等级LV0以上的必要零件即可解锁，最多装备1个，下面将列出游戏中所有爆发技能的信息。

| 技能名称 | 必要部件 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| 制裁爆破击（ア－ビタ－ブレイカ－） | 无 | 使用超大型镭射剑向前方使出三连斩 |
| 制裁暴发击（ア－ビタ－バ－スト） | 无 | 回复我方全员的耐久值，无法行动的我方机体原地满血复活 |
| 量子爆发（クアンタムバ－スト） | 量子型 OO 高达（ダブルオ－クアンタ）的身体 | 原地释放出大量 GN 粒子攻击附近的敌人并回复我方全员耐久值，使用完后一定时间内获得"超绝变压"的效果 |
| 月光蝶 | 逆 A 高达的身体 | 慢速向前飞行一段距离，给予飞行路径上的敌人重创 |
| 石破天惊拳 | 神高达（ゴッドガンダム）或盟主高达（マスタ－ガンダム）的手臂 | 向前方发射照射型光束 |
| 卫星加农炮（サテライトキャノン） | 高达 X（ガンダム X）的背包 | 向前方发射大型照射型光束 |
| TRANS–AM Burst 模式 | OO Raiser（ダブルオ－ライザ－）的背包 | 原地释放出大量 GN 粒子攻击附近的敌人并回复我方全员耐久值 |

| 技能名称 | 必要部件 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| 闪光剑（シャイニングフィンガーソード） | 闪光高达（シャイニングガンダム）的手臂 | |
| 超绝镭射军刀（ハイパー・ビーム・サーベル） | 军刀或双军刀或大剑武器配上Z高达（Zガンダム）或ZZ高达（ZZガンダム）的身体 | 使用超大型镭射剑向前方使出三连斩 |
| 爆热神威斩（爆热ゴッドスラッシュ） | 神高达的脚部 | |
| 火力全开攻击（フルオープンアタック） | 重炮手高达 无尽的华尔兹版（ガンダムヘビーアームズEW版）的身体 | 将全身的实弹武器一并发射 |
| 完全爆发（フルバースト） | 自由高达（フリーダムガンダム）或突击自由高达（ストライクフリーダムガンダム）或正义高达（ジャスティスガンダム）的背包 | 向前方发射照射型光束 |
| 强化巨剑（ライザーソード） | 军刀或双军刀或大剑武器配上量子型OO高达或OO Raiser的背包 | 使用超大型镭射剑向前方使出纵斩 |
| 解除限制（リミッター解除） | 高达AGE-1普通型的身体搭配重击型的手臂或脚部 | 向前方突进一段距离 |
| 真・流星蝴蝶剑 | 飞龙高达（ドラゴンガンダム）的身体 | 从空中用飞踢给予目标重创 |

# 强化模块（Module）

强化模块相当于辅助装备，可以提升机体各个方面的性能，共分为能力参数系、机体耐久值系、武装指数系、EX充能系、觉醒强化系、动作辅助系、特殊系这7个类别，每个类别的作用顾名思义，下面为大家列出游戏中所有强化模块的信息。

## 能力参数系

| 模块名称 | 所需插槽数 | BBR要求 | 效果 | 入手关卡 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 追加装甲（追加シールド装甲） | 2 | 10 | 物理格挡减伤率+2% | Panama Base 05 |
| 抗镭射积层防盾装甲（耐ビームラミネートシールド装甲） | 2 | 10 | 镭射格挡减伤率+2% | Great Canyon 06 |
| 攻击精度程式（攻击精度プラグラム） | 3 | 60 | 零件卸除率+1% | Gundam Cafe 11 |
| 追加动力炉（追加ジエネレーター） | 2 | 1 | 输出功率+3000 | Gundam Cafe 04 |
| 核融合炉 | 3 | 30 | 输出功率+5000，推进器容量+1000 | Orbital Ring 02 |
| 核分裂炉 | 4 | 60 | 输出功率+10000，推进器容量+2000 | Island Iffish 08 |
| 步枪优化（ライフルオプティマイザ） | 3 | 30 | 步枪伤害+4% | Hobby Shop 06 |
| 步枪优化+（ライフルオプティマイザ+） | 4 | 70 | 步枪伤害+8% | Hobby Shop 14 |
| 长型步枪优化（ロングライフルオプティマイザ） | 3 | 30 | 长型步枪伤害+4% | Africa Tower 05 |
| 长型步枪优化+（ロングライフルオプティマイザ+） | 4 | 70 | 长型步枪伤害+8% | Hobby Shop 12 |
| 火箭炮优化（バズーカオプティマイザ） | 3 | 30 | 火箭炮伤害+4% | Frontier–Ⅰ 03 |
| 火箭炮优化+（バズーカオプティマイザ+） | 4 | 70 | 火箭炮伤害+8% | Great Canyon 09 |
| 机枪优化（マシンガンオプティマイザ） | 3 | 30 | 机枪伤害+4% | Frontier–Ⅰ 02 |
| 机枪优化+（マシンガンオプティマイザ+） | 4 | 70 | 机枪伤害+8% | Panama Base 08 |
| 格林机炮优化（ガトリングオプティマイザ） | 3 | 30 | 格林机炮伤害+4% | Frontier–Ⅰ 04 |
| 格林机炮优化+（ガトリングオプティマイザ+） | 4 | 70 | 格林机炮伤害+8% | Africa Tower 08 |
| 军刀优化（サーベルオプティマイザ） | 3 | 30 | 军刀伤害+4% | Hobby Shop 07 |
| 军刀优化+（サーベルオプティマイザ+） | 4 | 70 | 军刀伤害+8% | Gundam Cafe 14 |
| 战斧优化（アックスオプティマイザ） | 3 | 30 | 战斧伤害+4% | Moon Base 07 |
| 战斧优化+（アックスオプティマイザ+） | 4 | 70 | 战斧伤害+8% | Moon Base 09 |
| 大剑优化（大剑オプティマイザ） | 3 | 30 | 大剑伤害+4% | Great Canyon 07 |
| 大剑优化+（大剑オプティマイザ+） | 4 | 70 | 大剑伤害+8% | Hobby Shop 13 |
| 长矛优化（ランスオプティマイザ） | 3 | 30 | 长矛伤害+4% | Panama Base 06 |
| 长矛优化+（ランスオプティマイザ+） | 4 | 70 | 长矛伤害+8% | Hobby Shop 15 |
| 双刃优化（ツインブレードオプティマイザ） | 3 | 30 | 双刃伤害+4% | Frontier–Ⅰ 05 |
| 双刃优化+（ツインブレードオプティマイザ+） | 4 | 70 | 双刃伤害+8% | Island Iffish 10 |
| 鞭子优化（ムチオプティマイザ） | 3 | 30 | 鞭子伤害+4% | Frontier–Ⅰ 01 |
| 鞭子优化+（ムチオプティマイザ+） | 4 | 70 | 鞭子伤害+8% | Gundam Cafe 13 |
| 武术优化（マーシャルオプティマイザ） | 3 | 30 | 格斗伤害+4% | Africa Tower 04 |
| 武术优化+（マーシャルオプティマイザ+） | 4 | 70 | 格斗伤害+8% | Africa Tower 07 |

## 机体耐久值系

| 模块名称 | 所需插槽数 | BBR要求 | 效果 | 入手关卡 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 追加装甲 | 1 | 1 | 机体耐久值+3000 | Moon Base 06 |
| 复合装甲（チヨバム装甲） | 3 | 60 | 机体耐久值+15000 | Island Iffish 05 |
| 钛合金（チタン合金） | 2 | 50 | 机体耐久值+2% | Frontier–Ⅰ 06 |
| 高达尼姆合金（ガンダニユウム合金） | 3 | 60 | 机体耐久值+3% | Island Iffish 09 |
| 月神钛合金（ルナチタニウム合金） | 4 | 70 | 机体耐久值+5% | Great Canyon 08 |
| 高达琉姆合金（ガンダリウム合金） | 5 | 80 | 机体耐久值+8% | Frontier–Ⅰ 07 |
| 修理增强（リペアオーグメンタ） | 1 | 1 | 修理道具的效果上升+20% | Gundam Cafe 05 |
| 修理增强+（リペアオーグメンタ+） | 2 | 30 | 修理道具的效果上升+50% | Africa Tower 02 |
| 自动修理（オートリペア） | 1 | 1 | 耐久值每秒自动回复0.15% | Hobby Shop 01 |
| 自动修理+（オートリペア+） | 2 | 50 | 耐久值每秒自动回复0.35%/ | Hobby Shop 08 |
| 命中修理（ヒットリペア） | 2 | 30 | 攻击命中敌人时耐久值回复0.1% | Gundam Cafe 07 |
| 命中修理+（ヒットリペア+） | 3 | 60 | 攻击命中敌人时耐久值回复0.2% | Gundam Cafe 12 |
| 破坏修理（ブレイクリペア） | 1 | 1 | 击破敌人时耐久值回复0.2% | Great Canyon 01 |

| 模块名称 | 所需插槽数 | BBR要求 | 效果 | 入手关卡 |
|---|---|---|---|---|
| 破坏修理+（ブレイクリペア+） | 2 | 30 | 击破敌人时耐久值回复0.5% | Gundam Cafe 08 |
| 防御修理（ガードリペア） | 2 | 20 | 成功防御攻击时耐久值回复0.1% | Panama Base 03 |
| 防御修理+（ガードリペア+） | 3 | 50 | 成功防御攻击时耐久值回复0.3% | Hobby Shop 10 |
| 零件脱落修理（パーツアウトリペア） | 1 | 1 | 卸除零件时耐久值回复0.35% | Great Canyon 04 |
| 零件脱落修理+（パーツアウトリペア+） | 2 | 30 | 卸除零件时耐久值回复0.8% | Africa Tower 01 |

## 武装指数系

| 模块名称 | 所需插槽数 | BBR要求 | 效果 | 入手关卡 |
|---|---|---|---|---|
| 自动填充器（オートローダー） | 1 | 1 | 选择性装备充能速度+1% | Hobby Shop 02 |
| 自动填充器+（オートローダー+） | 2 | 30 | 选择性装备充能速度+2.5% | Gundam Cafe 10 |
| 破坏填充器（ブレイクローダー） | 1 | 1 | 击破敌人时选择性装备充能回复1% | Great Canyon 02 |
| 破坏填充器+（ブレイクローダー+） | 2 | 30 | 击破敌人时选择性装备充能回复2.5% | Gundam Cafe 09 |
| 零件脱落填充器（パーツアウトローダー） | 1 | 1 | 卸除零件时选择性装备充能回复1% | Great Canyon 03 |
| 零件脱落填充器+（パーツアウトローダー+） | 2 | 30 | 卸除零件时选择性装备充能回复2.5% | Africa Tower 03 |

## EX充能系

| 模块名称 | 所需插槽数 | BBR要求 | 效果 | 入手关卡 |
|---|---|---|---|---|
| EX充能器（EXチャージャー） | 2 | 20 | EX充能速度+1% | Panama Base 04 |
| EX充能器+（EXチャージャー+） | 4 | 50 | EX充能速度+2.5% | Hobby Shop 09 |
| 破坏EX充能（ブレイクEXチャージ） | 2 | 10 | 击破敌人时EX充能回复1% | Hobby Shop 03 |
| 破坏EX充能+（ブレイクEXチャージ+） | 4 | 40 | 击破敌人时EX充能回复2.5% | Island Iffish 04 |
| 零件脱落EX充能（パーツアウトEXチャージ） | 2 | 10 | 卸除零件时EX充能回复0.5% | Hobby Shop 04 |
| 零件脱落EX充能+（パーツアウトEXチャージ+） | 4 | 40 | 卸除零件时EX充能回复1.25% | Island Iffish 02 |

## 觉醒强化系

| 模块名称 | 所需插槽数 | BBR要求 | 效果 | 入手关卡 |
|---|---|---|---|---|
| 爆发收获（バーストゲイン） | 3 | 50 | 觉醒时间延长+1秒 | Island Iffish 03 |
| 爆发收获+（バーストゲイン+） | 5 | 100 | 觉醒时间延长+2秒 | Gundam Cafe 13 |
| 爆发充能器（バーストチャージャー） | 2 | 50 | 觉醒充能速度+1.5% | Island Iffish 06 |
| 爆发充能器+（バーストチャージャー+） | 3 | 100 | 觉醒充能速度+2.5% | Hobby Shop 14 |
| 零件脱落爆发充能（パーツアウトバーストチャージ） | 2 | 50 | 卸除零件时觉醒槽增加1% | Island Iffish 07 |
| 零件脱落爆发充能+（パーツアウトバーストチャージ+） | 3 | 100 | 卸除零件时觉醒槽增加2.25% | Gundam Cafe 15 |

## 动作辅助系

| 模块名称 | 所需插槽数 | BBR要求 | 效果 | 入手关卡 |
|---|---|---|---|---|
| 磁性覆膜（マグネット・コーティング） | 2 | 30 | 反应速度+1%，移动速度+1% | Gundam Cafe 06 |
| 神经联结装置（ニューラルリンケージ） | 3 | 60 | 反应速度+2%，移动速度+2% | Hobby Shop 11 |
| 精神感应框体（サイコフレーム） | 5 | 100 | 反应速度+3%，移动速度+2%，觉醒时间延长+1秒 | Island Iffish 11 |
| 追加喷射口（バーニア追加） | 2 | 20 | 冲刺速度+2%，推进器容量+1000 | Panama Base 02 |
| 追加大型喷射口（大型バーニア追加） | 4 | 60 | 冲刺速度+5%，推进器容量+2000 | Panama Base 07 |
| 强化增压推进器（ブースター強化） | 3 | 40 | 冲刺速度+5%，推进器容量+1000 | Orbital Ring 01 |
| 追加增压推进器组件（ブースターユニット追加） | 4 | 80 | 冲刺速度+10%，推进器容量+1000 | Hobby Shop 13 |
| 强化推进器（スラスター強化） | 3 | 40 | 推进器容量+2000，冲刺速度+2% | Africa Tower 06 |
| 追加螺旋桨组件（プロペラントユニット追加） | 4 | 80 | 推进器容量+3000，冲刺速度+2% | Gundam Cafe 14 |
| 自动平衡器（オートバランサ） | 4 | 10 | 免疫后仰 | Space 01 |
| 动力喷射器（ベクタードノズル） | 3 | 20 | 免疫击飞 | Space 02 |
| 预测控制装置（フィードフォワード制御装置） | 5 | 60 | 免疫后仰，免疫击飞 | Moon Base 08 |

## 特殊系

| 模块名称 | 所需插槽数 | BBR要求 | 效果 | 入手关卡 |
|---|---|---|---|---|
| 生化感应器（バイオセンサー） | 5 | 100 | 反应速度+3%，觉醒时间延长+1秒，EX充能速度+1% | Hobby Shop 15 |
| 提高相接处精度（接合部精度向上） | 2 | 1 | 被攻击时机体零件被卸除的几率减少15% | Panama Base 01 |
| 提高相接处精度+（接合部精度向上+） | 3 | 30 | 被攻击时机体零件被卸除的几率减少30% | Island Iffish 01 |
| 宝物猎人（トレジャーハンター） | 2 | 1 | 发现优质道具的几率上升 | Hobby Shop 05 |
| 宝物猎人+（トレジャーハンター+） | 3 | 30 | 发现优质道具的几率上升 | Gundam Cafe 15 |
| 自动防御程式（自動防御プログラム） | 3 | 1 | 自动防御 | Great Canyon 05 |

## 制作、改造、强化钢普拉零件

本作中，钢普拉的装备（武器和盾牌）不再通过掉落零件的方式获得，需要自己亲手组装。而仅仅组装出一台全副武装的钢普拉还不足以轻松应对后期的关卡，这时就需要通过强化零件来让钢普拉的战斗力得到飞一般的提升。顺带一提，有不少装备是无法制作出来的，只能通过改造零件获得，所以除了强化外，改造也是很重要的一个环节。

### 制作装备



左边已经提到了本作中装备的获得手段，本作中的装备都需要使用素材和GP自己制作，制作出来的装备等级都是1级。要注意的是装备的制作条件还包含玩家的BBR等级，等级不足只有素材的话也只能干瞪眼了。

## 强化

通过消耗素材强化零件，可以提升零件的等级和性能。组装身体的零件除了耐久值和对伤害的抗性提升外，与其相关的数据也会提升，比如强化手臂后，格斗攻击力会有所提升，而武器和盾牌自然是增加攻击力和格挡减伤率了。顺带一提，当玩家的BBR不足以使用该零件时，是不能对该零件进行强化的。

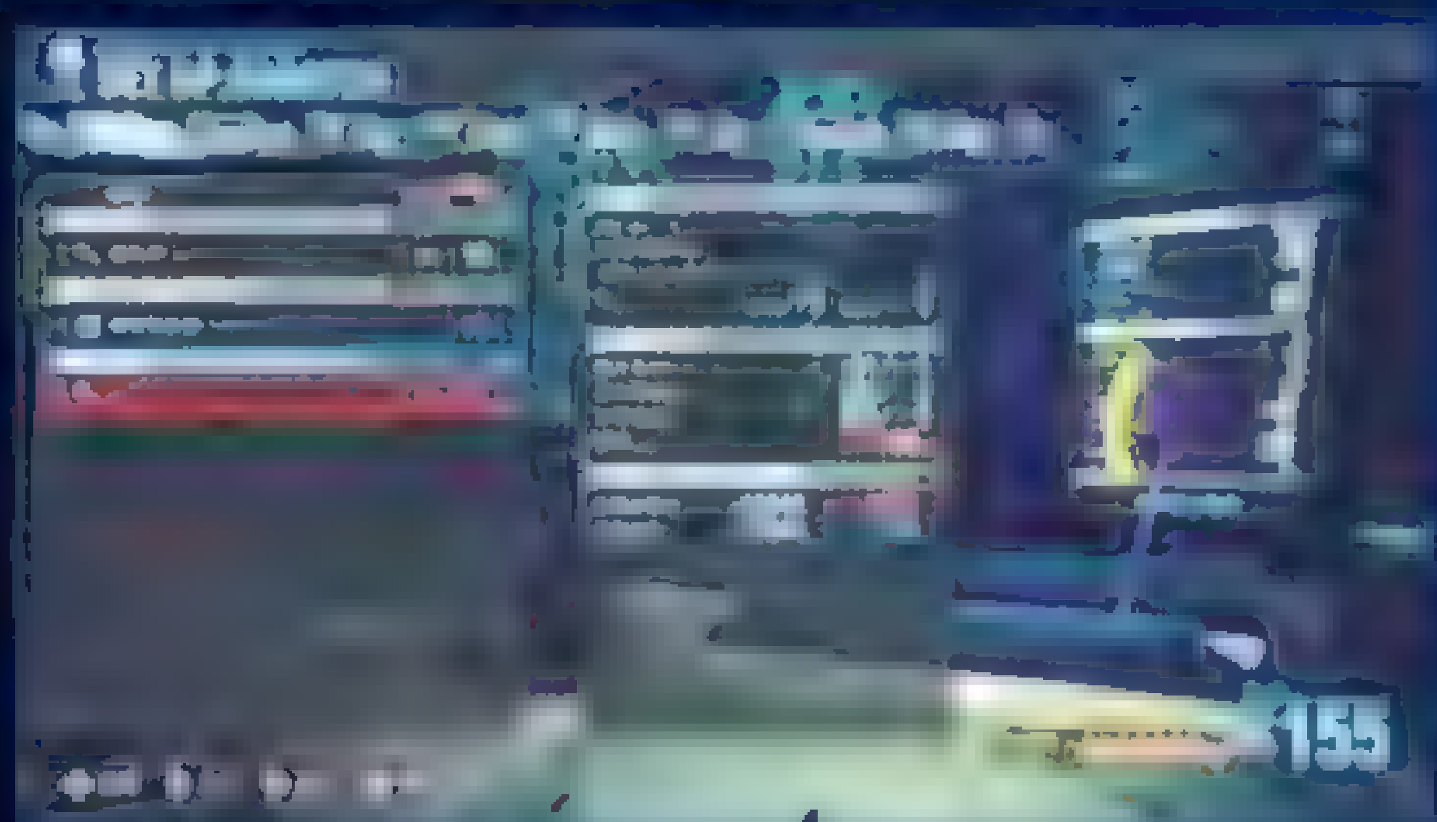
游戏中HG规格的零件最多能升至20级，而MG最多至10级，强化到最高级后会用一颗黄色的五角星表示。剧情进展到一定程度后会开放改造奖励，任何零件每强化过一次就能获得奖励点数，将这些点数分配到与零件相关的数据上可以再次提升相关的能力，即使不小心分配错了也不要担心，可以消耗GP重置，零件的等级越高，重置所需要的GP就越多。

除了强化零件性能外，还能强化零件自身的特殊能力，每个零件都有自带特殊能力，大部分特殊能力需要将零件强化到一定等级后才会出现，而这些特殊能力和零件一样也可以进行强化，强化后也有着让机体性能强化的效果，特殊能力的等级最高为10级，强化到最高级后也会用一颗黄色的五角星表示。另外在剧情进展到一定程度时，还会开放“精熟转换”的选项，让玩家可以用“精熟转化器”将零件中的精熟能力转换为其他系的精熟能力，不过精熟等级会变成1级。



## 改造

在个别零件强化到一定等级后，可以对其改造，将其衍生成其他钢普拉的零件，改造后原本的零件会消失，而且强化过的数据都会清空。虽然表面上看起来很亏，但实际上有很多零件只能通过改造衍生才能获得，而且其能力都比改造前的零件高出不少（哪怕强化过好几次）。



## 涂装

和前作一样，本作也可以对自己的钢普拉进行上色、抛光、旧化等魔改操作，本作还加入了金属色效果，让现实模型中的电镀效果得以重现，另外一些如旧化、阴影等效果需要在关卡内获得相关“套件”的奖励后才能开启。不仅如此，玩家还能购买各种各样的贴纸贴在机体上，游戏中的贴纸的数量共有数百种，可以让钢普拉更具有自己的风格。



## 照相

本作中可以在照相选项中更改工作台界面的背景和钢普拉的姿势，更改后可以上传到PSN服务器上，在联机模式下其他玩家观看资料时也会显示。背景一共17种，姿势多达39种，还能设定是否显示机体手上拿着的装备和模型展示架。



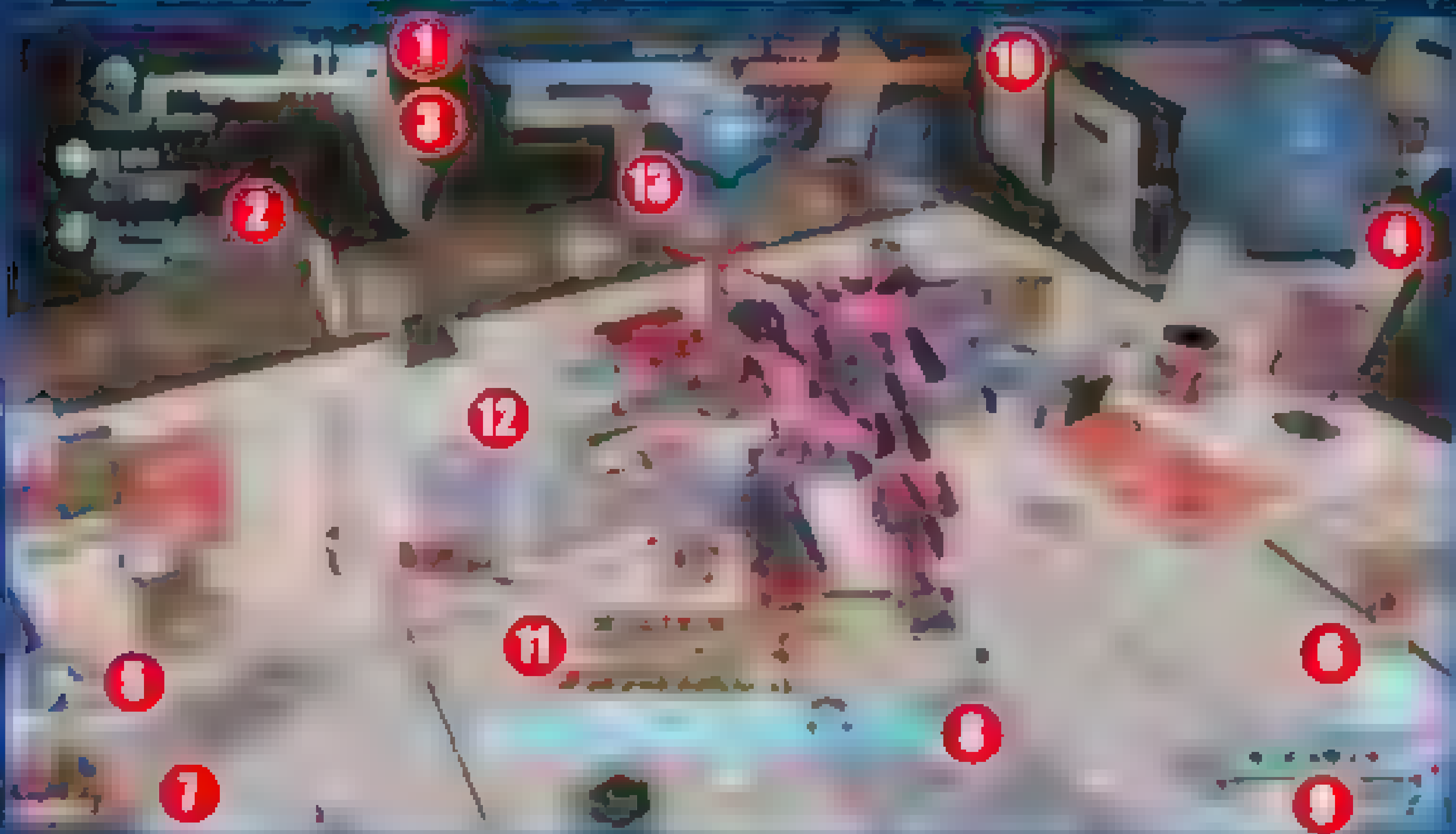
## 设计图

组装好钢普拉后可以在工作台界面按△键保存当前钢普拉的设计图，设计图内容包含着钢普拉的所有设定，玩家一共可以保存50张设计图，所以不用担心换零件会很麻烦。



# 战斗详解篇

## 任务中的界面




1. 自机耐久槽。
2. 友军耐久槽。
3. Ace 分数。
4. 小地图，地图上的扇形为自己的视野范围，地图上红色的点为敌军，精英机体或大型敌人的标志会比较大，白色的为宝箱，友军则会用数字标识。
5. 选择性装备状态，冷却时标志会变成红色。
6. EX 技能栏，当 EX 技能冷却时为红色，二段 EX 技能充能时会有阴影提示。
7. 射击模式开关，使用无需射击模式的武器时不会显示。
8. 觉醒槽。
9. 锁定模式开关。
10. 战力槽，部分任务才会显示，蓝色为我方，红色为敌方，若我方战力槽过少时会显示红色提示。
11. 冷却槽，充满时会消失，射击时才会显示。
12. 燃料槽，充满时会消失，使用消耗燃料的动作时才会显示。
13. 奖章图标。

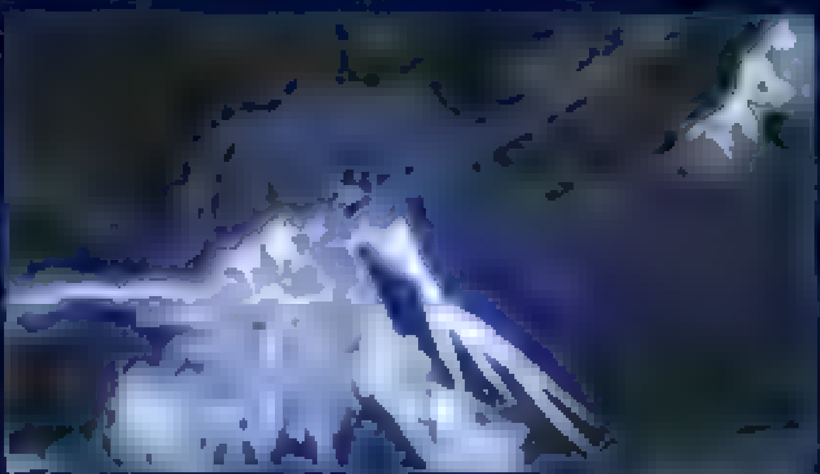
### Ace分数

击破敌人、卸除零件、给友军回复耐久值等行为会让其增加。Ace分数的多少关系着任务完成后的评价等级，也是关卡中“王牌敌人”的出现条件。

### 冷却槽

使用远程武器攻击敌人时，敌人的血槽下方会出现一条武器冷却槽，当玩家持续攻击时冷却槽会减少，冷却槽清空时，武器会进入“过热”状态，此时无法使用该武器，冷却槽会缓缓补充直到充满后才能再次使用武器，所以想要有效率地射击，需要谨慎管理武器的状态。

### 觉醒



当屏幕正下方的觉醒槽充满后，只要自机不处于脚部零件被卸除的状态下，触摸点击觉醒槽就可以发动觉醒，觉醒时被卸除的零件会自动归位。觉醒后会得到耐久度自动回复的效果，而且该状态下军刀类武器的攻击范围大幅增加（选择性装备无效），自机不会被卸除零件。在剧情进展到后期时，觉醒还会附加全敌军减速的效果，而且再次点击觉醒槽还能发动强大的爆发技能。另外要注意多人模式下的觉醒是没有觉醒动画的，若突然发现屏幕有蓝光而且敌机开始减速，就证明有队友发动了觉醒。

### 卸除零件

当对敌人的部位伤害累积到一定值时会将该部位卸除，击破卸除零件后的敌人素材和零件的掉落率会增加，而且将脚部卸除后可以按△直接对敌人使出秒杀一击（只对普通敌人有效）。

## 任务种类介绍

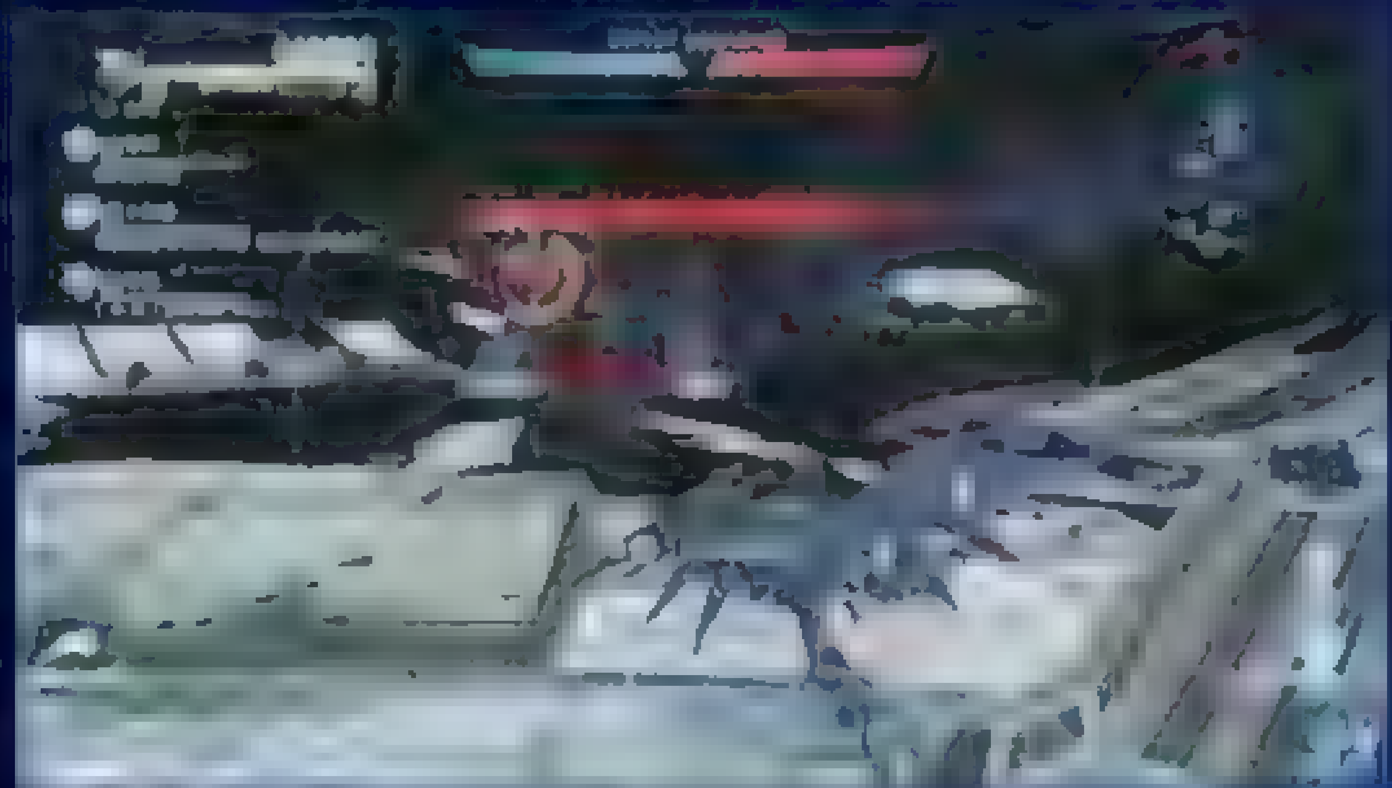
游戏内的关卡都以“任务”的形式进行，玩家需要在会场的任务柜台接受任务后，长按Start出击执行任务。游戏中的任务分为一般任务、战舰战、生存任务、防卫任务、据点混战任务、编队攻击任务这几种，下面将逐个介绍。顺带一提，任务失败或者自行放弃任务时，当前任务所得到的素材和经验值都将会保留。

### 一般任务

任务内容要求清理该区域所有敌人并前往下个区域，直到打败任务最后的BOSS才算完成。本类任务中，自机机体耐久值归零后，会一直倒在地上等待救援，而不是像其他几类任务那样几秒后重置机体。若整个队伍全员无法动弹则会任务失败，不过每个一般任务都会有2次重试机会，重试后全员会重新复活继续战斗，直到重试机会使用完、全员无法动弹时任务才算失败，当然想提前退出也可以在重试界面选择“放弃”选项。

## 战舰战

目前整个游戏中只有一关为战舰战的形式，玩家要保护我方战舰并与敌方交战，战舰的弱点或双方机体被击破时，屏幕上方的对应一方的战力槽会减少，当一方战力槽归零时算作被击败。战舰战中玩家可以自由使用大天使号的炮台攻击敌人。



## 生存任务

完成任务的方法和一般任务一致，不断地清理敌军直到击破最后的BOSS，但在任务中，屏幕上方会显示我方的战力槽，一旦我方机体被击破则会让战力槽减少，当战力槽归零时算作任务失败，没有重试机会。

## 防卫任务



防卫任务都以保护目标撑过敌军的一波波攻势为主，可以在屏幕上方确认当前是敌人的第几波攻势，而且本类任务中无论自机被击破几次都不会算作任务失败。本类任务一共分为大天使号防卫任务、防卫任务、多重防卫任务、基柱防卫任务四种，下面将逐个详细介绍。

**大天使号防卫任务**：和生存任务一样，屏幕上方会显示大天使号的耐久值，当耐久值归零时任务失败。和战舰战一样，也可以自由使用大天使号上的炮台攻击敌人。

**防卫任务**：场地中会出现一根柱子，要求玩家保护好该柱子不被破坏。

**多重防卫任务**：和防卫任务基本一致，不过场地中会出现多根柱子，血量比防卫任务的柱子少，玩家要确保柱子的数量在一定数量以上。

**基柱防卫任务**：内容和多重防卫任务完全一致，不过场地固定在Moon Base，由于场地比较大而且障碍物较多，所以比起多重防卫任务的难度要高些。

## 据点混战任务

从前作继承下来的一种任务方式，在场地中会出现复数个据点，双方的机体站在其中一段时间后会占领该据点，占领据点后可以慢慢地消耗敌对方的战力槽，据点越多消耗得越快，当一方的战力槽归零时该方判输。



一个据点被占领后，可以回到据点内等待一段时间重新夺回据点，不过要注意在据点内敌军的数量比我方多的情况下是无法占领据点的，而且敌军的据点还会定期刷新敌人，所以要迅速消灭据点内的敌军才能顺利占领。另外，在夺回据点的途中不小心走出据点范围后再回来时，需要重新计算时间。

## 编队攻击任务

说得明白点就是4V4的小队战，双方需要相互击破敌方的机体以减少对方的战力槽，战力槽归零的一方算输。不过需要注意的是，参加小队战的对方机体全部都是精英机体。

# 任务中会出现的道具

## 载具

任务中可以利用载具攻击敌人，当然敌人也可以使用它们攻击我方。只要在载具旁边长按□就可以搭乘，即使载具上面已有敌人搭乘，也能强行抢夺载具，换之敌人就不能享受这个待遇了。载具的武装威力都不低，但大部分都具有冷却槽的设定，所以不能过分地依赖载具。每个载具都有自己的耐久值，而且耐久值无法回复，当玩家搭乘载具后，载具的血量会将机体的血量覆盖，脱离或被破坏后会复原。另外载具在无人状态下也可以被破坏，所以如果自己不用载具的话，将其破坏而不让敌人夺取也是一种战术。



## 干扰器、增幅器

在部分任务中，在敌人的队伍中会包含着干扰器。物如其名，就是干扰玩家攻略任务的，具体效果如下：

**射击无效**：除照射外的任何远程弹药都会被引导到干扰器上，射击武器的伤害都会降低。

**机体变小**：机体变小，受到的伤害会增加。

**耐久值减少**：自机的耐久值会随着时间慢慢减少。

综上所述，干扰器对自机的影响还是很大的，所以一旦出现最好尽快破坏。

除了干扰器外，还可能会遇上增幅器，和干扰器相反，增幅器是为我方增加BUFF的，在地图上会以绿色的感叹号作为标记。增幅器共有攻击力上升、防御力上升、容易卸除敌人零件这3种BUFF，不过需要在增幅器旁长按□键将其启动才行。启动后只要玩家持续在副本内作战，就会一直享有BUFF。

## 弹射器、上升气流装置

某些任务中会出现帮助玩家迅速到达目的地的弹射器或上升气流装置，多多利用可以省下很多跑路的时间。将敌人推到上升气流装置上还可以让其一直处于浮空的硬直状态。

## 狙击炮弹

部分任务中，有时地面上会出现红色或蓝色的圈形提示，表示过几秒后这里将会被狙击炮弹打中。狙击炮弹无法防御，红色圈时，炮弹会有较高的伤害而且会将区域内的目标全部炸飞，蓝色圈时，炮弹带有麻痹效果，两种炮弹的判定全都无视敌我，可以看到后即时避开，或用EX技能的无敌判定躲过。

## 回复点

有BOSS战的任务几乎都会在BOSS战前出现回复点让玩家补给，只需要站到回复点上即可回复，有APC的情况下还能帮APC进行回复。



## 宝箱

在关卡中随处可见一些正方形的小箱子，在小地图上会用白点标出来，只需在其旁边长按□键即可打开并获得里面的东西。宝箱共有两种，一种是蓝色箱子，打开后里面是补给道具，获得后会回复机体的耐久值；另一种是金色箱子，打开后里面是一些素材，这些箱子需要达成特定的条件才会出现，但并不是每关都有。

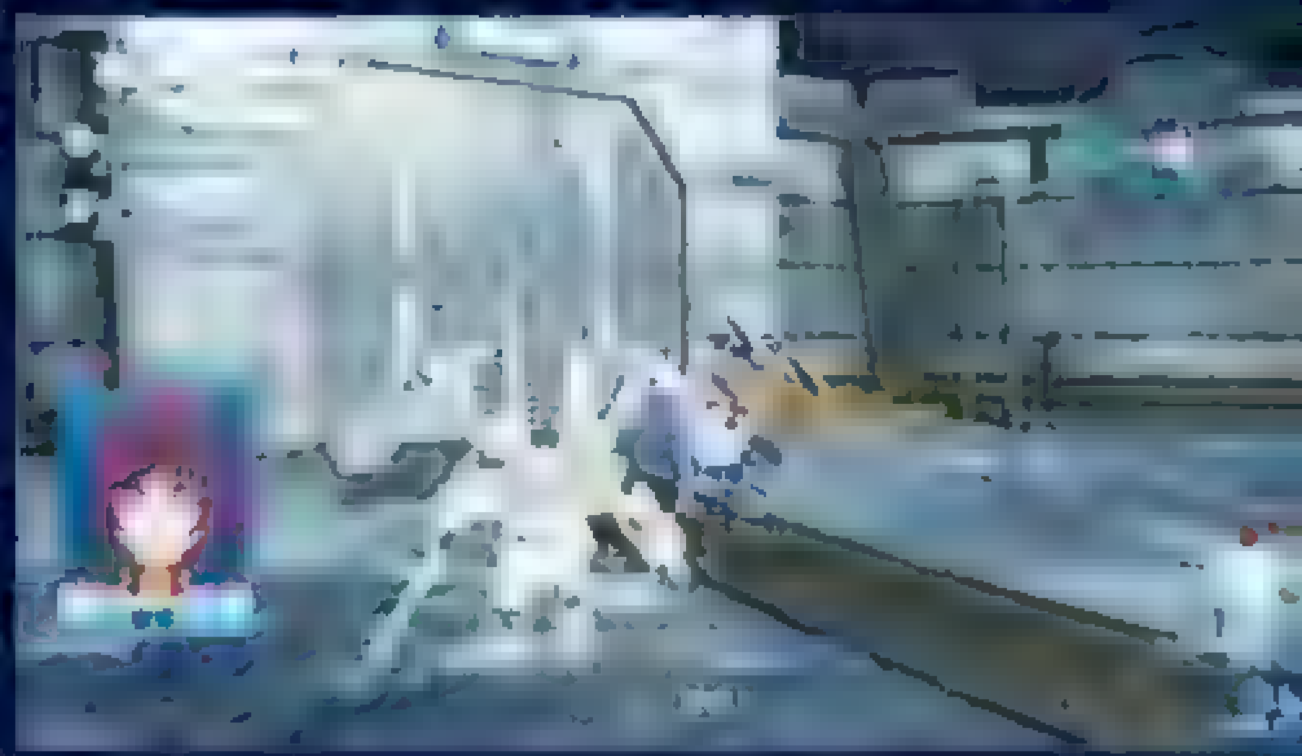


# 敌人介绍

任务中的敌人基本都为HG、MG规格，和玩家的钢普拉一样，它们也是能够被卸除零件的，不过待遇不同的是，它们在耐久度归零后会直接爆炸，而不像我方一样还能倒在地上一段时间等待救援，而且被卸除脚部零件倒地后，我方还能对其按△键将其直接秒杀。当然整个游戏都是这样的敌人也就没意思了，下面就来介绍几类特殊的敌人。

## 精英机体/王牌机体

这两种机体虽然称呼不同，但性质一样，都是在任务中会经常出现的机体，只不过王牌机体只在玩家的Ace分数达到一定值后才会出现，而且物品掉落率比精英机体高很多。它们的外形和普通机体无异，但身上会有一层光，而且在红色的血条下面还会有一条黄色的耐久槽，在耐久槽清空前，它们都会一直处于刚体状态，玩家的一切攻击都无法造成硬直，抓取技也对其无效，造成的伤害也会减少。耐久槽需要不断地进行攻击才能清空，使用高频率或超高伤害的技能可以更好地减少耐久槽，当耐久槽清空后，除了血多外就和普通机体无异，要尽快在这个时候将其解决，否则经过一段时间后耐久槽会自动回满。



## 神秘机体

部分任务中才会出现的机体，一般出现位置都位于地图中比较偏僻的位置。它们的表面都会有一层白光，规格依旧是HG或MG，但血量非常厚，而且没有耐久槽却能一直处于刚体状态，但攻击欲望比其他机体要低。将其击败后，在当前地图的某个位置会出现发着金光的宝箱，里面会装有素材奖励。顺带一提，若在击败它们之前就将其他敌机都击破的话，它们也会消失，所以一旦遇到的话就不要错过了。

## PG规格的敌人

PG规格（1/60比例）的敌人往往会作为BOSS机体两两登场，它们的攻击动作虽慢而且单调，但伤害往往不低，而且不会被打至硬直，血量被打到一半以下时还会进入觉醒状态。觉醒状态下它们的动作会有所加快，部分机体还会使用一些常态下不会使用的强力招式。PG规格的敌人看起来会很强，但其实却都有着弱点，当玩家转换锁定目标时，若看到锁定的位置有耐久槽时，就表明这个位置是弱点了，部分机体需要使用特定招式时才会露出弱点。只要将耐久槽清零，就能令该敌人陷入短时间的硬直状态，此时攻击它就能积蓄弱点的破坏值，当破坏值满后，该敌人就会被永久卸除一个零件，换言之该敌人就永远无法使用与该部位相关的功能了，但要注意卸除零件后，该敌人会强制进入觉醒状态，部分敌人被卸除两次部位后会进入二段觉醒状态。下面列出所有PG规格敌人的弱点。

**高达**：❶使用镭射步枪照射时步枪为弱点，成功破坏后卸除头部。❷卸除一次零件后，在地面使用镭射剑攻击时脚部为弱点，成功破坏后卸除左手。

**高达Mk-Ⅱ**：❶一直都能看到，背包是弱点，成功破坏后卸除左手。

**Z高达**：❶使用镭射步枪时镭射步枪为弱点，成功破坏后卸除头部。

**ν高达**：❶一直都能看到，背包为弱点，切记要绕道后面才能有效攻击，成功破坏后卸除背包。

**独角兽高达**：❶使用左手的镭射格林机枪时会露出弱点，成功破坏后卸除左手。

**神高达**：❶使用爆热神掌时手掌是弱点，成功破坏后卸除右手。

**盟主高达**：❶使用暗黑拳时手掌是弱点，成功破坏后卸除右手。

**飞翼零式高达（EW）**：❶使用旋转照射炮的时候双枪都是弱点，成功破坏其中一处后卸除头部。❷同上，再次成功破坏后卸除左手。

**机动型突击高达**：❶一直都能看到，两个肩膀都是弱点，只可卸除左手或右手其中一个部位。卸除右手后只会使用炮战型背包的大炮，而卸除左手除了大炮外其他的武装依旧能使用。

**迷惘高达红色机改**：❶使用两把太刀攻击的时候背包为弱点，耐久槽归零后不会产生硬直，但弱点会长时间暴露，成功破坏后卸除背包。❷在卸除一次零件后使用太刀攻击时脚部为弱点，成功破坏后卸除左手。

**突击自由高达**：❶觉醒后使用全炮发射时头部为弱点，成功破坏后卸除头部。

**OO Raiser**：❶觉醒后使用GN粒子流时右手为弱点，成功破坏后卸除头部。❷在卸除一次零件后再次使用GN粒子流时左手会成为第二个弱点，成功破坏后卸除左手。

**艾法伦**：两处弱点一直都能看到❶背部为弱点，成功破坏后卸除背包。❷头部为弱点，成功破坏后卸除头部。

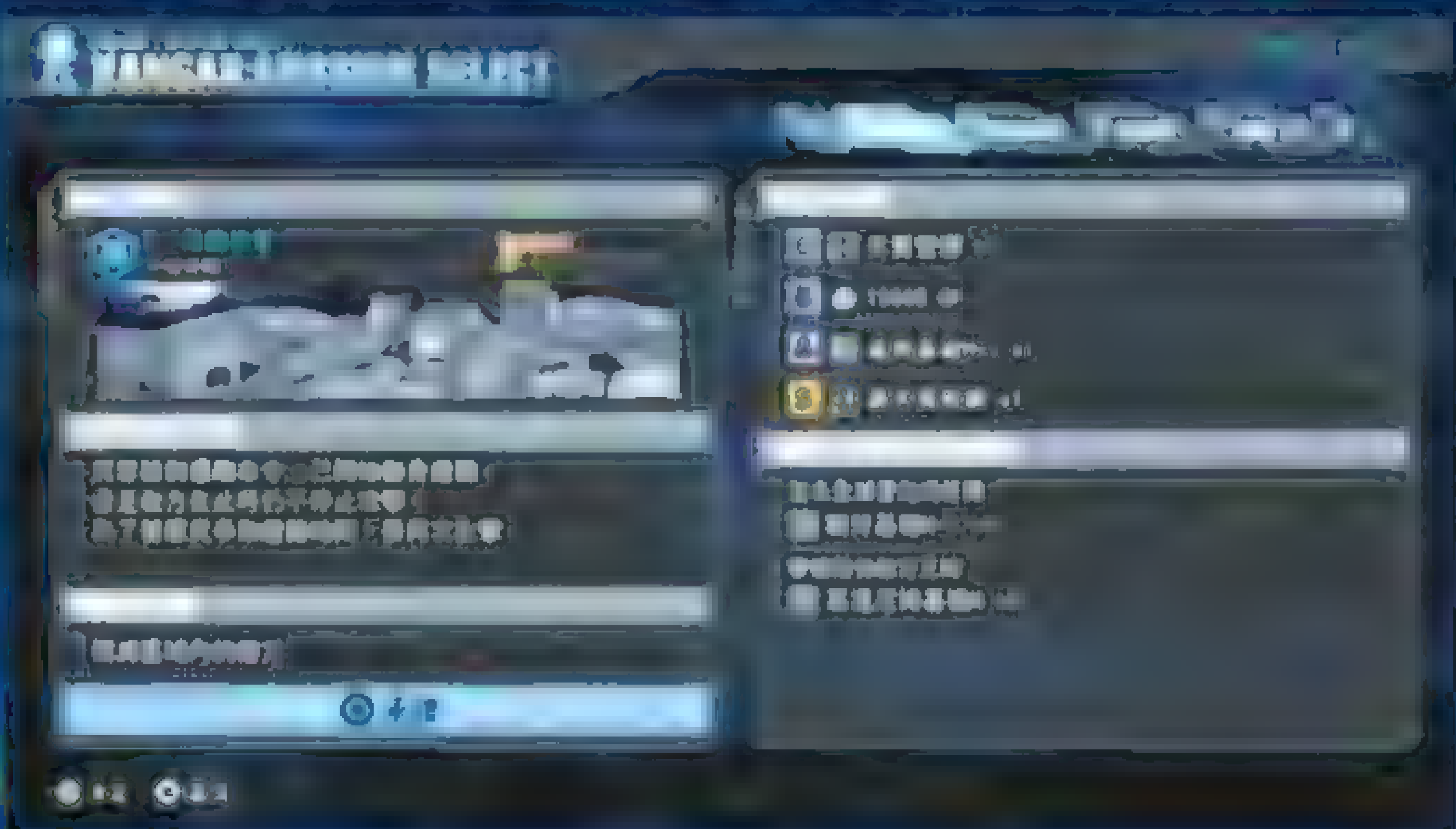
## 大型敌人

除了PG规格这种大型MS，还有各种大型MA作为BOSS登场，和PG规格敌人不同的地方在于，它们的攻击范围都非常大，伤害也很高，稍不注意就很有可能被打散。和它们战斗的场地都是特制的，部分战斗中还没有燃料限制，玩家可以尽情地飞行。虽然MA敌人都很强力，但一开始就可以看到它们的弱点部位，建议通过高频率的攻击迅速积累破坏值来达成部位破坏，给予它们重创。



# 任务攻略篇

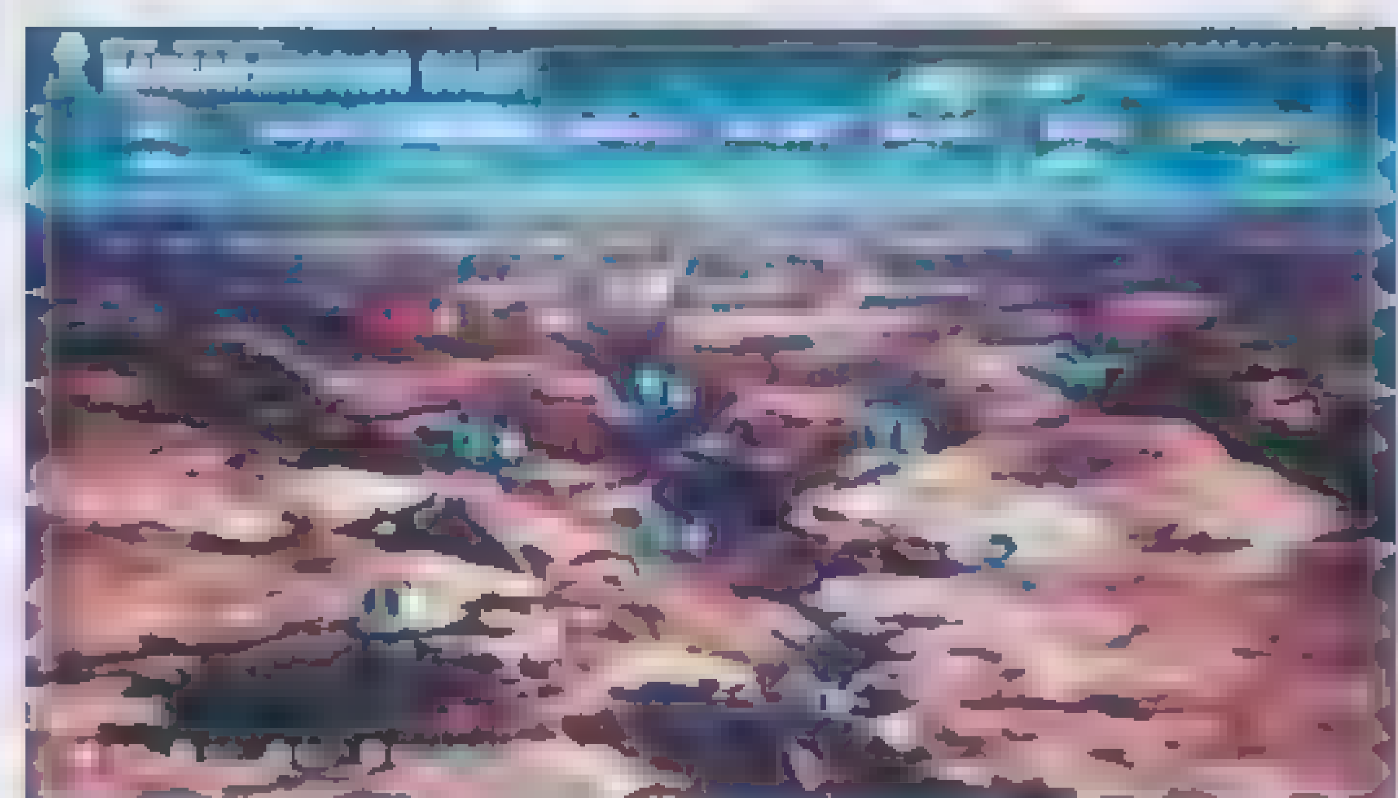
游戏中的任务共分为剧情任务和挑战任务两种，不过挑战任务的内容基本都是防卫任务和编队攻击任务，而且难度比剧情任务要高。每个任务都有相对应的评分奖励和挑战奖励，评分奖励将根据玩家任务中获得的Ace分数而定。另外，**难度更高的任务需要将当前最高难度的任务全部完成后才会出现。**



## 剧情任务

剧情任务分别会在8个场景中进行。以下任务按照任务场景和编号顺序排列，任务和内容名称以中文版为准，部分任务附带任务要点。

注：任务名是蓝色底的为普通任务，红色底的为BOSS战，黄色底的为更新追加任务。



### Space

**[illegible]**

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 1 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：劣质塑胶x5 B：4000 GP | | |
| | A：步枪基础H-I x1 S：最劣质碳钢 x1 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的所有零件 | | |
| | 奖励：鞭子基础H-I x1 | | |

**敌军信息**

普通敌人
- 多鲁基斯 无尽的华尔兹版
- 渣古佈雷型
- 加曼・萨比专用 渣古Ⅱ FS型

精英机体
- 多鲁基斯 无尽的华尔兹版

BOSS机体
- 高达试作3号机典多洛比姆

**任务要点** 由于是教学关卡，所以难度不大，BOSS战时多多利用场地中的载具会事半功倍。

**1：对抗者**

| 任务类型 | 战舰战 | 难易度 | 3 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：稀有塑胶x7 B：45000 GP | | |
| | A：双刃基础H-I x3 S：自动平衡器 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：长型步枪基础H-I x3 | | |
| | 条件：在我方战力高于25%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：VPS装甲基础H x3 | | |

**敌军信息**

普通敌人
- 多鲁基斯 无尽的华尔兹版
- GN-X Ⅲ

BOSS机体
- 主天使号

**任务要点** 由于是战舰战，所以建议将火力集中对付敌方战舰，最好无视敌方战舰的左右炮台直接攻击中间的舰桥，以快速过关。另外本任务中没有燃料限制，可以无限飞行。

**2：出现**

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 4 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：战伤处理套件 B：47500 GP | | |
| | A：机枪基础H-I x3 S：动力喷射器 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务 | | |
| | 奖励：军刀基础H-I x3 | | |

**敌军信息**

BOSS机体
- 迪比尼达德

**任务要点** 任务的BOSS一共有三台，刚开始只需要打一台，观看过CG后要同时对付两台。BOSS火力很猛，近战也不弱，建议强化过机体后再来挑战。



## Moon Base

### 1：月面中立都市

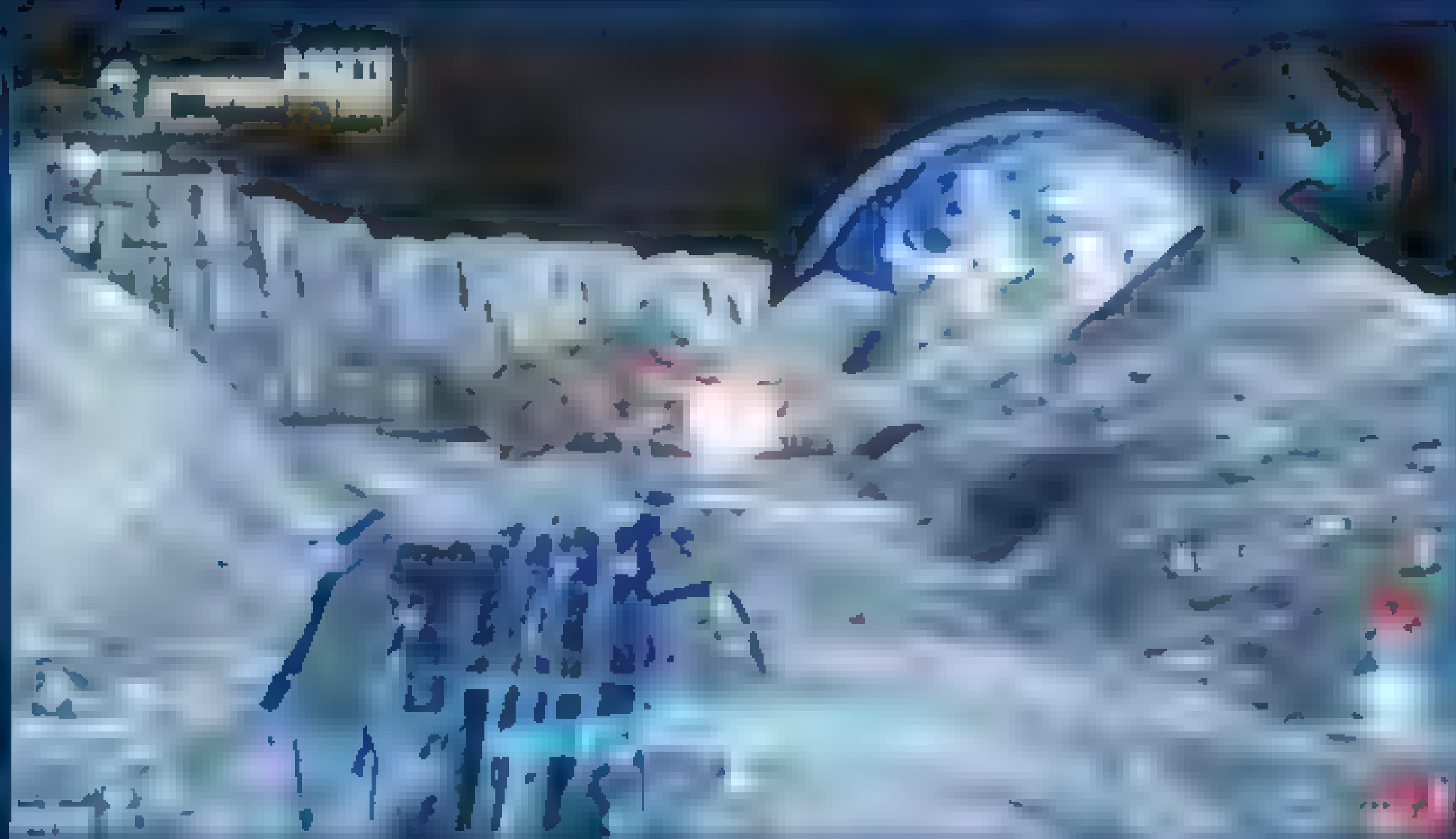
| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 1 |
|---|---|---|---|
| | C：劣质塑胶 x5 B：6500 GP | | |
| | A：军刀基础H–I x1 S：最劣质碳钢 x1 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务 | | |
| | 奖励：双刃基础H–I x1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：精神感应框体基础H x3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 | |
|---|---|
| | 渣古Ⅱ |
| | 渣古佈雷型 |
| | 渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备） |
| | 加曼・萨比专用 渣古Ⅱ FS型 |
| | 镭射大炮 |
| HG | 太空坦克 |
| MG | 大魔 |

| 王牌机体 | |
|---|---|
| | 独角兽高达 |

| BOSS机体 | |
|---|---|
| | 高达 |



### 2：月面

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 1 |
|---|---|---|---|
| | C：劣质塑胶 x5 B：8000 GP | | |
| | A：机枪基础H–I x1 S：最劣质碳钢 x1 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务 | | |
| | 奖励：格林机炮基础H–I x1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：高达尼姆基础H x3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 | |
|---|---|
| | 吉姆 |
| | 镭射大炮 |
| | 太空坦克 |
| | 高达 |
| | 吉姆指挥官用型（宇宙规格） |
| | 大魔 |

| 王牌机体 | |
|---|---|
| | 迷惘高达红龙 |

| BOSS机体 | |
|---|---|
| | V高达 |
| | V高达HEXA |

### 3：Cry for the moon

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 1 |
|---|---|---|---|
| | C：劣质塑胶 x5 B：10500 GP | | |
| | A：大剑基础H–I x1 S：最劣质碳钢 x1 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务 | | |
| | 奖励：盾牌基础H–I x1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：相转移装甲基础H x3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 | |
|---|---|
| | V高达 |
| | V高达 |
| | V高达HEXA |

| 王牌机体 | |
|---|---|
| | V2高达突击暴风型 |

| BOSS机体 | |
|---|---|
| | V Dash高达 |

### 4：破坏基柱

| 任务类型 | 基柱防卫任务 | 难易度 | 1 |
|---|---|---|---|
| | C：劣质塑胶 x7 B：13000 GP | | |
| | A：火箭炮基础H–I x1 S：最劣质碳钢 x1 | | |
| 挑战项目 | 条件：守住基柱4根以上 | | |
| | 奖励：步枪基础H–I x1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：精神感应框体基础H x3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 | |
|---|---|
| | 迪拿・祖 |
| | 渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备） |
| | 老虎 |
| MG | 真・松永专用 渣古Ⅱ |

| 王牌机体 | |
|---|---|
| MG | 报丧女妖・命运女神 |

| BOSS机体 | |
|---|---|
| MG | 老虎特装型 |

### 5：月面攻击

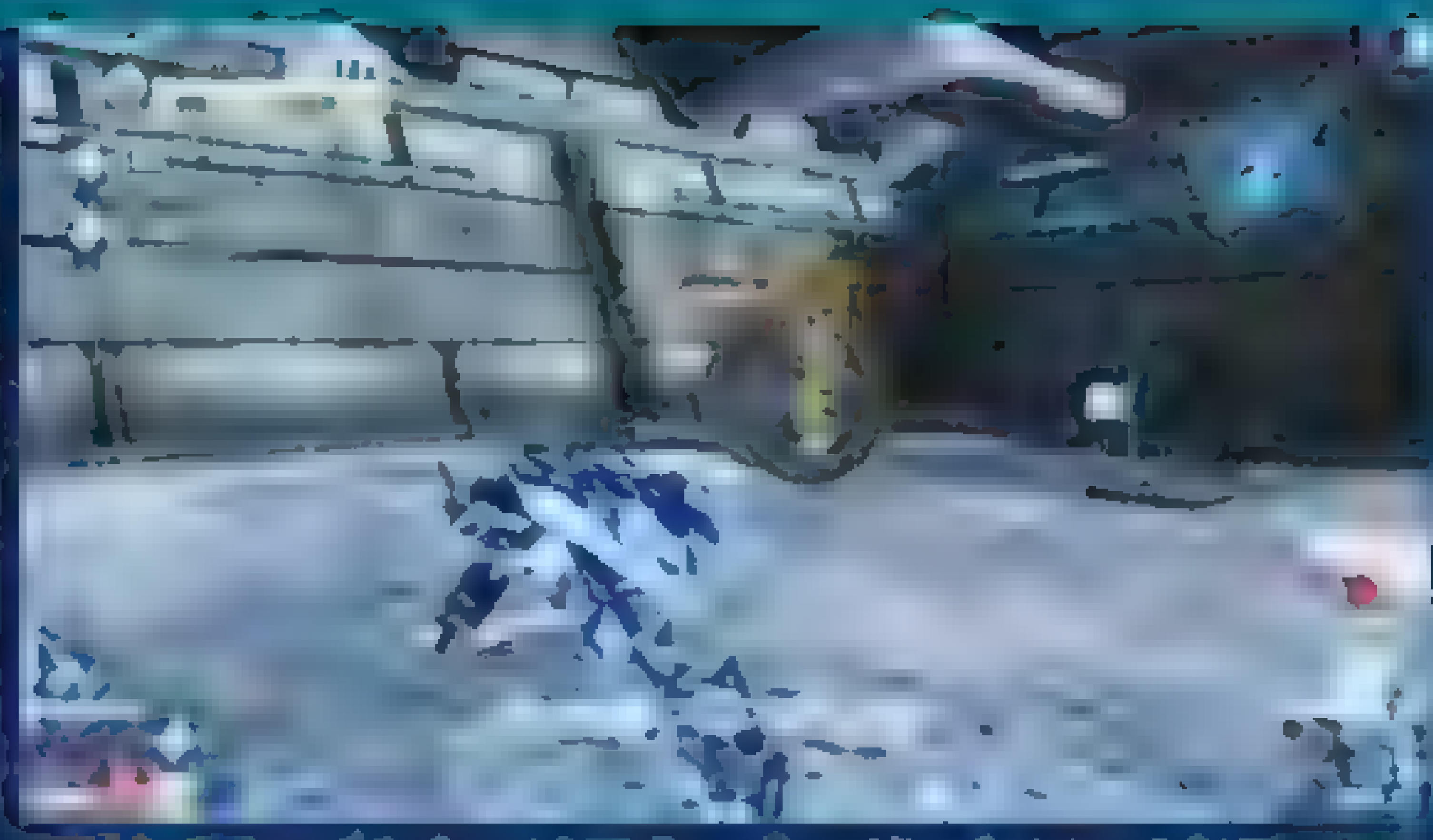
| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 1 |
|---|---|---|---|
| | C：劣质塑胶 x7 B：15500 GP | | |
| | A：盾牌基础H–I x1 S：最劣质碳钢 x1 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务 | | |
| | 奖励：战斧基础H–I x1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：高达尼姆基础H x3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 | |
|---|---|
| | V高达 |
| | 迪拿・祖 |
| | 渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备） |
| | 加曼・萨比专用 渣古Ⅱ FS型 |
| | 迪拿・祖 |
| | 渣古Ⅱ改 |

| 王牌机体 | |
|---|---|
| MG | OO高达（七剑/G） |

| BOSS机体 | |
|---|---|
| MG | 高达 |



## 6：[illegible]

**任务类型** 一般任务　**难易度** 1

C：洗涤套件 B：18000 GP
A：长矛基础H-Ⅰx1 S：追加装甲

**挑战项目**
条件：不使用重试机会完成任务
奖励：格林机炮基础H-Ⅰx2
条件：击破所有王牌机体
奖励：相转移装甲基础H x3

### 敌军信息

**普通敌人**
- G-3高达
- 镭射大炮
- 太空坦克
- 迪拿・祖
- 高达
- 老虎

**王牌机体**
- 完美突击高达

**BOSS机体**
- 魔霸

**任务要点** BOSS需要先攻击脚部造成硬直后才能攻击上半身的弱点，将上半身的三个弱点全部破坏后即可击破。

## 7：赋月

**任务类型** 生存任务　**难易度** 6

C：稀有强化塑胶 x5 B：80300 GP
A：盾牌基础M-Ⅰ x1 S：战斧优化

**挑战项目**
条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：长矛基础M-Ⅰ x1
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：VPS装甲基础M x3
条件：击破所有王牌机体
奖励：58500 GP

### 敌军信息

**普通敌人**
- 基拉・德卡
- 华沙哥高达
- 高达X（分裂者）

**精英机体**
- 华沙哥破坏者高达
- 高达X

**王牌机体**
- ν高达
- 沙煞比

**BOSS机体**
- Z高达

**任务要点** 在有基柱的区域中会出现神秘敌人，击破后别忘记拿金色宝箱内的素材。

## 8：苍月

**任务类型** 生存任务　**难易度** 9

C：优质高刚性塑胶 x7 B：118900 GP
A：盾牌基础M-Ⅱ x1 S：预测控制装置

**挑战项目**
条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：长矛基础M-Ⅱ x2
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：VPS装甲基础M x3
条件：击破所有王牌机体
奖励：87750 GP

### 敌军信息

**普通敌人**
- MG 高达Mk-Ⅱ奥干规格
- MG 吉姆Ⅲ
- MG Z高达
- MG 卡碧尼

**精英机体**
- 艾露比・波蕾专用 卡碧尼Mk-Ⅱ
- The O
- 卡碧尼

**王牌机体**
- S高达
- ZZ高达

**BOSS机体**
- 高达Mk-Ⅱ奥干规格
- Z高达

## 9：飞越月球

**任务类型** 基柱防卫任务　**难易度** 10

C：优质高刚性塑胶 x10 B：120500 GP
A：大剑基础M-Ⅱ x2 S：战斧优化+

**挑战项目**
条件：守住基柱4根以上
奖励：鞭子基础M-Ⅱ x1
条件：击破所有王牌机体
奖励：[illegible] M x3

### 敌军信息

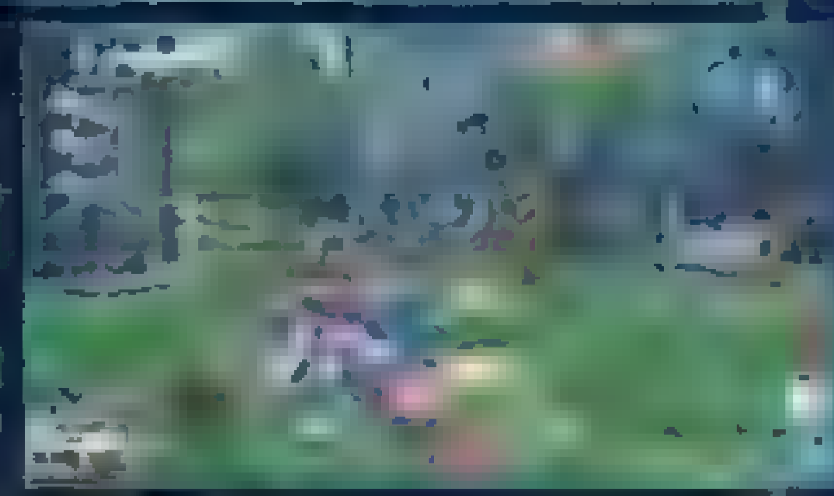
**普通敌人**
- 飞龙高达
- 美少女高达
- 日升高达

**精英机体**
- 闪光高达
- 神高达
- 盟主高达

**王牌机体**
- 创建突击高达（全装备型）
- 创建燃烧高达

**BOSS机体**
- 盟主高达
- 神高达

**任务要点** 本关堪称全游戏中最难关卡，主要难在场地过大，敌人过多，而且敌人都会使用爆发技能，伤害非常大，再加上精英机体的耐久槽和血量，单人模式下除非玩家有着能将敌人秒杀而且CD短的技能，否则很难守住3根基柱，更别说达成挑战项目的4根以上了，所以建议多人联机分工配合来完成任务。



| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 1 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质塑胶 x7 B：10500 GP | | |
| | A：鞭子基础H-Ⅰ x2 S：最劣质碳钢 x2 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务 | | |
| | 奖励：火箭炮基础M-Ⅰ x1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：VPS装甲基础H x3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 |
|---|
| 突击高达 |
| 突击高达・红 |
| 观星者高达 |
| 突击高达 |

| 王牌机体 |
|---|
| 观星者高达 |

| BOSS机体 |
|---|
| 观星者高达 |

## Great Canyon

### 1：大峡谷

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 2 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质塑胶 x5 B：19500 GP | | |
| | A：步枪基础H-Ⅰ x2 S：破坏修理 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件 | | |
| | 奖励：盾牌基础H-Ⅰ x2 | | |
| | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：高达琉姆基础H x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：9000 GP | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 |
|---|
| 渣古Ⅱ |
| 渣古佈雷型 |
| 渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备） |
| 加曼・萨比专用 渣古Ⅱ FS型 |
| 马沙・亚斯洛布专用 渣古Ⅱ |
| 加曼・萨比专用 渣古Ⅱ FS型 |
| 马沙・亚斯洛布专用 盖古克 |

| 精英机体 |
|---|
| 自护号 |

| 王牌机体 |
|---|
| 高达AGE-1重击型 |

| BOSS机体 |
|---|
| 高达 |



### 2：大天使号防卫战 1

| 任务类型 | 大天使号防卫任务 | 难易度 | 2 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质塑胶 x5 B：22000 GP | | |
| | A：军刀基础H-Ⅰ x2 S：破坏填充器 | | |
| 挑战项目 | 条件：在大天使号的耐久值高于50%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：双刃基础H-Ⅰ x2 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：精神感应框体基础H x3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 |
|---|
| 陆战型高达 |
| 高达Ez-8 |

| 精英机体 |
|---|
| 老虎特装型 |

| 王牌机体 |
|---|
| 苍白骑士 |

| BOSS机体 |
|---|
| 苍蓝命运1号机 |

### 3：峡谷的风

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 2 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质塑胶 x5 B：24500 GP | | |
| | A：格林机炮基础H-Ⅰ x2 S：零件脱落填充器 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：机枪基础H-Ⅰ x1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：高达尼姆基础H x3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 |
|---|
| 吉姆Ⅱ |
| 吉姆Ⅲ |
| 高达Mk-Ⅱ奥干规格 |

| 精英机体 |
|---|
| 百式 |

| 王牌机体 |
|---|
| Z高达 |

| BOSS机体 |
|---|
| 高达Mk-Ⅱ奥干规格 |

### 4：大峡谷攻略战

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 2 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质塑胶 x7 B：27000 GP | | |
| | A：盾牌基础H-Ⅰ x2 S：零件脱落修理 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：长矛基础H-Ⅰ x2 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：VPS装甲基础H x3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 |
|---|
| 重剑型突击高达 |
| 炮战型突击高达 |
| 突击高达・红+I.W.S.P. |
| 重剑型突击高达 |
| 炮战型突击高达 |

| 精英机体 |
|---|
| 突击高达・红+I.W.S.P. |

| 王牌机体 |
|---|
| 命运高达 |

| BOSS机体 |
|---|
| 机动型突击高达 |

## 5: 血染大峡谷

| | | | |
|---|---|---|---|
| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 2 |
| 评价奖励 | C：优质塑胶 x7 B：29700 GP<br>A：火箭炮基础H-I x2 S：自动防御程式 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：步枪基础H-Ⅰ x2<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：精神感应框体基础H x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- 迷惘高达绿色机
- 迷惘高达蓝色机
- 迷惘高达红色机

**精英机体**
- 重剑型突击高达
- 迷惘高达红色机（空战装备）

**王牌机体**
- 自由高达

**BOSS机体**
- 决斗高达
- 炮战型突击高达

## 6: [illegible]

| | | | |
|---|---|---|---|
| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 3 |
| 评价奖励 | C：喷笔套件 B：40000 GP<br>A：格林机炮基础H-I x3 S：抗镭射积层防盾装甲 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务<br>奖励：机枪基础H-Ⅰ x2<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：高达尼姆基础H x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- 吉姆特装型
- 大魔热带型（沙棕色）
- 迪拿・祖
- 卡贝拉・迪特
- 高达试作1号机杰非兰沙斯

**精英机体**
- 高达试作2号机塞萨里斯

**王牌机体**
- 迷惘高达蓝色机二型改

**BOSS机体**
- 阿德拉斯忒亚

**任务要点** 本关为剧情中地区的最后一关，BOSS需要先攻击其前后轮造成硬直后再攻击舰桥才能给予伤害，由于BOSS的横冲直撞为主要的攻击方式，所以建议等其停下来后再展开攻击。战斗时会有场地外的炮台和场地中的杂兵干扰，有的杂兵出现时还自带载具，由于载具对BOSS的实际作用不大，所以建议不用在抢夺载具上耗费心思。作战时尽可能靠近场景中间，首先因为靠近场地中间可以保证不被炮台干扰，另外若玩家在场地边缘倒下，APC是无法走到玩家身边重启机体的（它们会走到玩家面前突然回头一段距离，然后再回头靠近，如此反复），当然联机模式可以忽略这个问题，同时也希望日后能发布补丁修正这一点。另外在出现王牌机体的区域附近会出现神秘机体（高达试作2号机），若要将其击破需要注意它的核弹攻击。

## 7: 追击

| | | | |
|---|---|---|---|
| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 6 |
| 评价奖励 | C：稀有强化塑胶 x5 B：82900 GP<br>A：机枪基础M-Ⅰ x1 S：大剑优化 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件<br>奖励：军刀基础M-Ⅰ x2<br>条件：破坏大型BOSS的一个零件<br>奖励：E碳钢基础M x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：60750 GP | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- 高达AGE-1重击型
- 美少女高达
- 高达AGE-1重击型
- 美少女高达
- 盟主高达

**精英机体**
- 飞龙高达
- 神龙高达
- 创建燃烧高达
- 神龙高达 无尽的华尔兹版

**王牌机体**
- 逆A高达

**BOSS机体**
- 神高达

## 8: 巨形

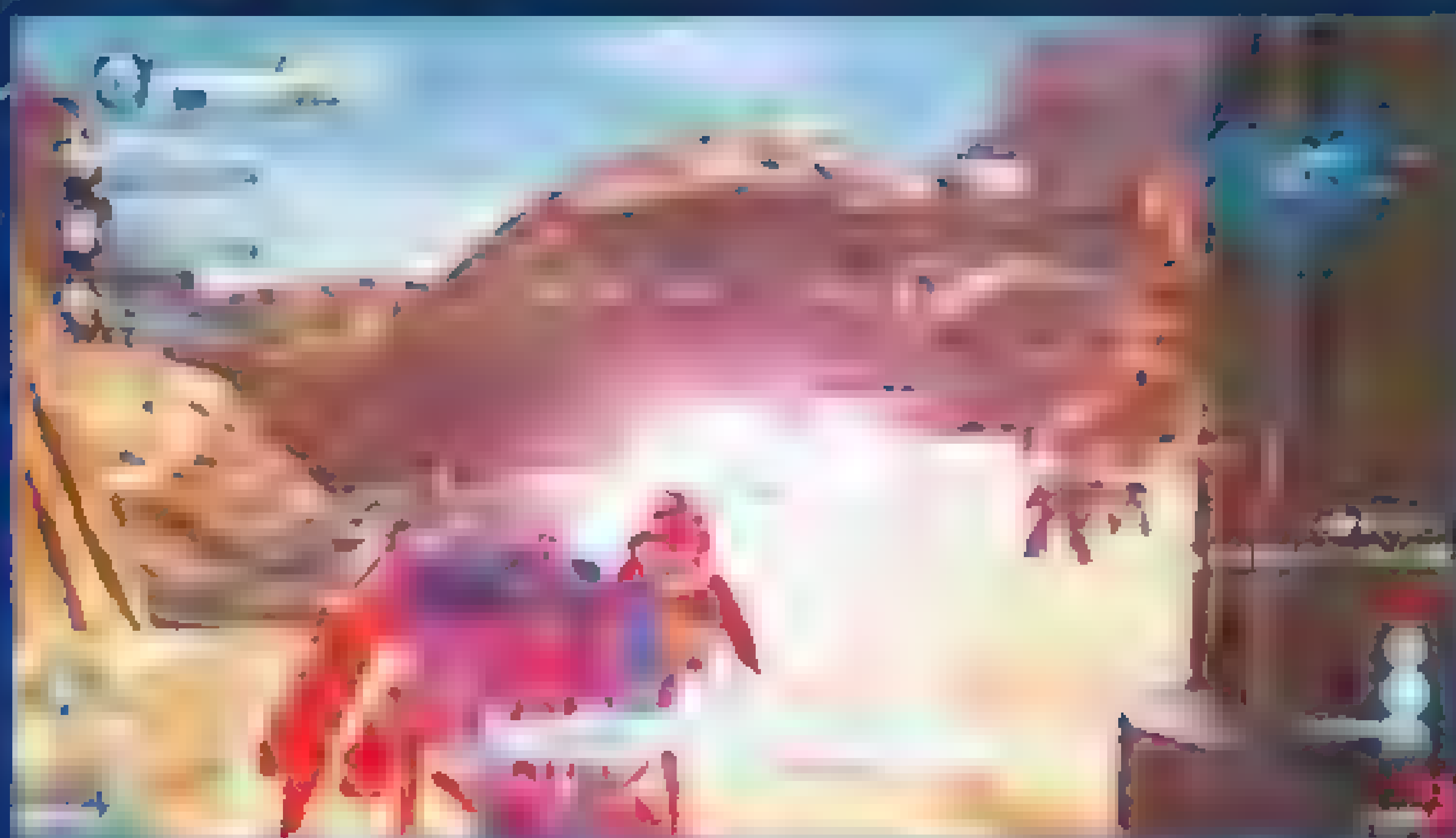
| | | | |
|---|---|---|---|
| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 9 |
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 x7 B：111500 GP<br>A：格林机炮基础M-Ⅱ x1 S：月神钛合金 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务<br>奖励：机枪基础M-Ⅱ x2<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：高达尼姆基础M x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- 马沙・亚斯洛布专用 渣古Ⅱ
- 镭射大炮

**精英机体**
- 太空坦克
- 镭射大炮
- 高达
- 自护号
- 强尼・莱汀专用 高机动型盖古克
- 真・松永专用 渣古Ⅱ

**王牌机体**
- 苍白骑士
- 高达



## 9：大天使号防卫战 4

| 任务类型 | 大天使号防卫任务 | 难易度 | 10 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：稀有高刚性塑胶 x5 B：123000 GP | | |
| | A：双刃基础M–Ⅱ x2 S：火箭炮优化+ | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：长型步枪基础M–Ⅱ x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：相转移装甲基础M x3 | | |

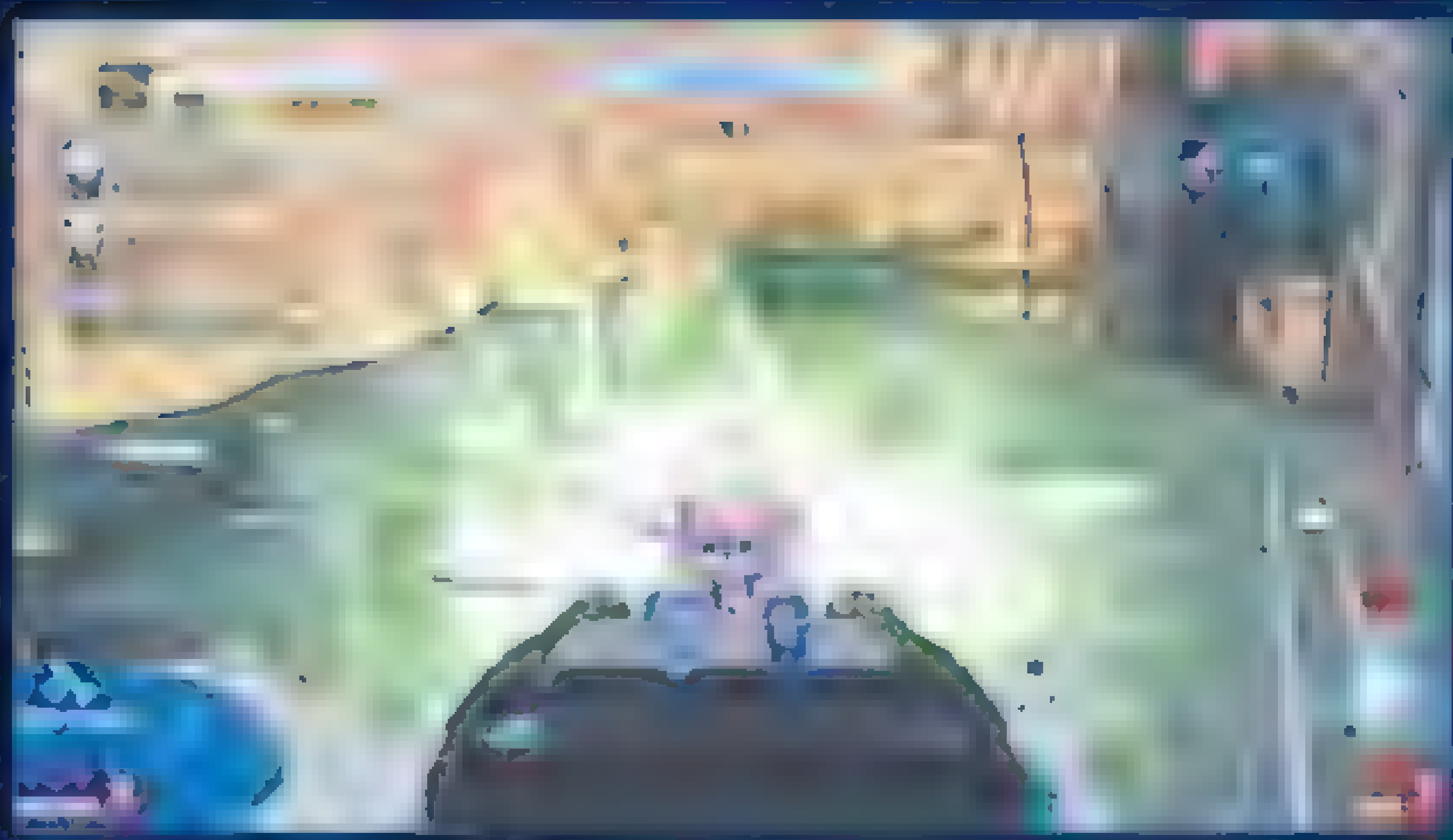
### 敌军信息

**普通敌人**
- 冲击高达（双剑魅影）
- 地狱死神高达 无尽的华尔兹版

**精英机体**
- 晓（不知火装备）
- 神龙高达 无尽的华尔兹版
- 沙漠高达 无尽的华尔兹版
- 多鲁基斯 无尽的华尔兹版
- 高达艾比安 无尽的华尔兹版
- 传说高达

**王牌机体**
- 飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版
- 命运高达

**BOSS机体**
- 盟主高达



## [illegible]

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 2 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质塑胶 x7 B：24500 GP | | |
| | A：高达F91武器基础H x1 S：最劣质碳钢 x2 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务 | | |
| | 奖励：鞭子基础H–Ⅰ x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：相转移装甲基础H x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- 迪拿・祖
- 太空坦克
- 迪拿・祖

**精英机体**
- 高达F91

**王牌机体**
- 高达F91
- 骷髅高达X1

**BOSS机体**
- 高达F91

# Panama Base

## 1：海岸基地

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 3 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质塑胶 x7 B：31000 GP | | |
| | A：机枪基础H–Ⅰ x2 S：提高相接处精度 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务 | | |
| | 奖励：军刀基础H–Ⅰ x2 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：E碳钢基础H x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- 魔蟹
- 龟霸
- 格夫兰
- 魔蟹
- 格夫兰

**精英机体**
- 马沙・亚斯洛布专用 盖古克

**王牌机体**
- 力天使高达

**BOSS机体**
- 京宝梵

## 2：卷浪而行

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 3 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质塑胶 x10 B：33500 GP | | |
| | A：长矛基础H–Ⅰ x2 S：追加喷射口 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：格林机炮基础H–Ⅰ x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：相转移装甲基础H x3 | | |

### 敌军信息

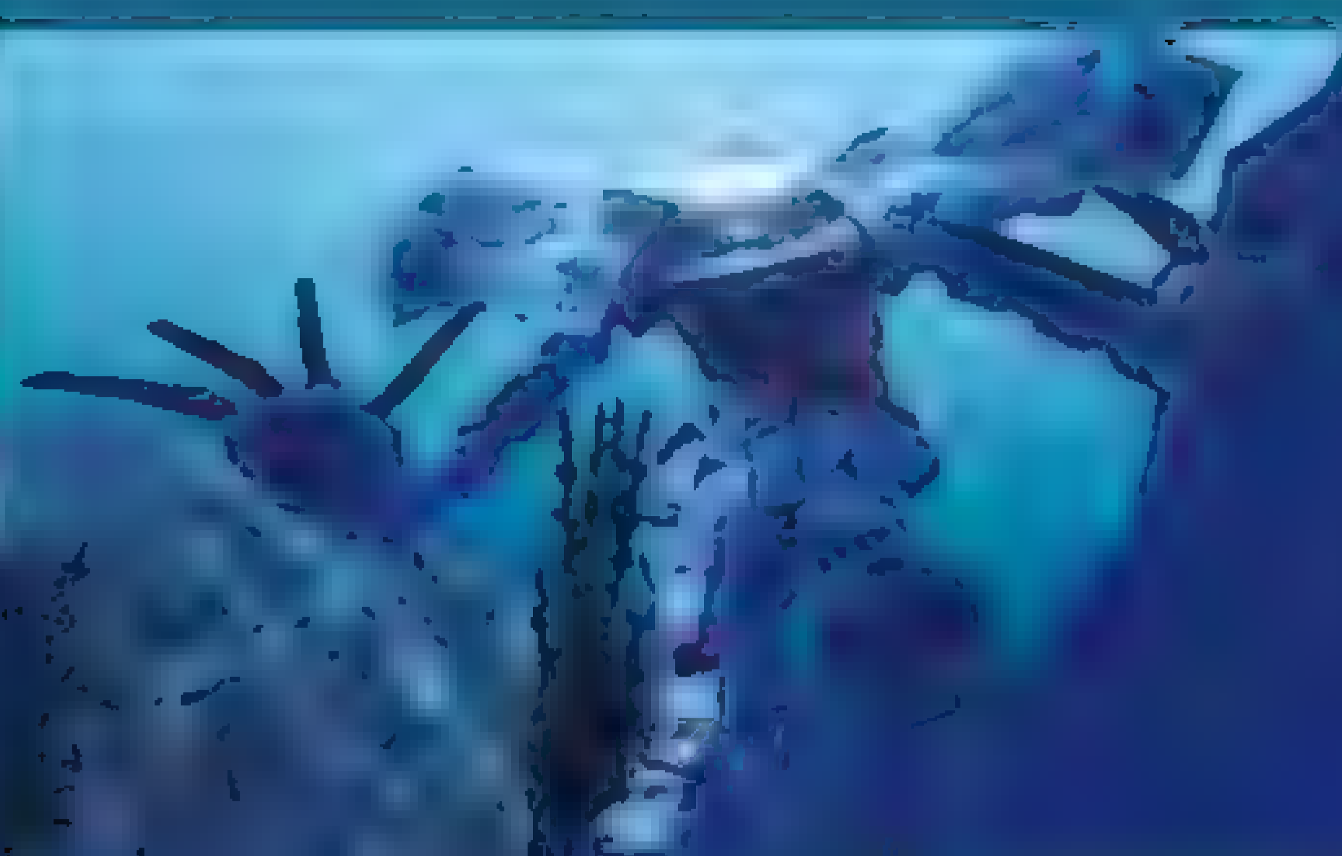
**普通敌人**
- 吉姆Ⅱ
- 魔蟹
- 吉姆Ⅲ
- 龟霸
- 高达Mk–Ⅱ 泰坦斯规格
- [illegible]

**精英机体**
- 百式
- Z高达

**王牌机体**
- 高达X

**BOSS机体**
- 高达Mk–Ⅱ 泰坦斯规格





## 3：血染大运河

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 3 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：稀有塑胶 x5 B：40100 GP<br>A：战斧基础H-I x3 S：防御修理 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的一个零件<br>奖励：火箭炮基础H-Ⅰ x3<br>条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：E碳钢基础H x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：29250 GP | | |

### 敌军信息

| 类别 | 等级 | 机体 |
|---|---|---|
| 普通敌人 | | 渣古Ⅱ改 |
| | | 魔蟹 |
| | | 格夫兰 |
| | | 龟霸 |
| | | 格夫兰 |
| | | 京宝梵 |
| | | 高性能魔蟹 |
| 精英机体 | | 炮战型突击高达 |
| | | 熊霸 |
| 王牌机体 | MG | 德天使高达 |
| BOSS机体 | | 盟主高达 |

## 4：大天使号防卫战 2

| 任务类型 | 大天使号防卫任务 | 难易度 | 3 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：稀有塑胶 x5 B：36000 GP<br>A：步枪基础H-I x3 S：EX充能器 | | |
| 挑战项目 | 条件：在大天使号的耐久值高于50%的状态下完成任务<br>奖励：盾牌基础H-Ⅰ x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：高达琉姆基础H x3 | | |

### 敌军信息

| 类别 | 等级 | 机体 |
|---|---|---|
| 普通敌人 | | 迷惘高达绿色机 |
| | | 迷惘高达蓝色机 |
| | | 迷惘高达红色机 |
| 精英机体 | | 闪电高达 |
| 王牌机体 | | 正义高达 |
| BOSS机体 | | 机动型突击高达 |
| | | 决斗高达 |
| | | 闪电高达 |

## [illegible]

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 3 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：刮漆处理套件 B：42500 GP<br>A：盾牌基础H-I x3 S：追加防盾装甲 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务<br>奖励：长矛基础H-Ⅰ x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：精神感应框体基础H x3 | | |

### 敌军信息

| 类别 | 等级 | 机体 |
|---|---|---|
| 普通敌人 | | [illegible] |
| | | 渣古Ⅱ改 |
| | | 龟霸 |
| | | 熊霸 |
| | | 吉姆指挥官用型（宇宙规格） |
| | | 高性能魔蟹 |
| | | 京宝梵 |
| | | 高达NT-1 |
| 精英机体 | MG | 强尼・莱汀专用 渣古Ⅱ |
| 王牌机体 | | 苍蓝命运2号机 |
| BOSS机体 | | 魔霸 |

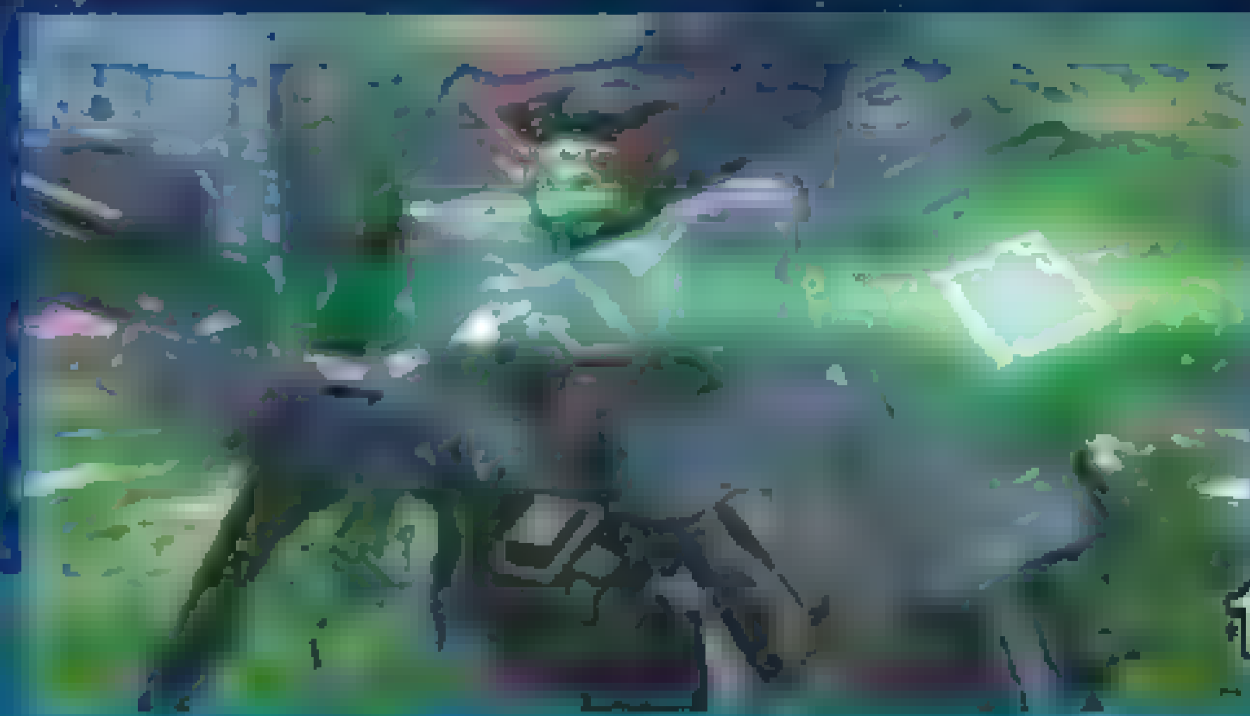
## 6：巴拿马

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 6 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：稀有强化塑胶 x5 B：85500 GP<br>A：鞭子基础M-Ⅰ x1 S：长矛优化 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件<br>奖励：战斧基础M-Ⅰ x2<br>条件：破坏大型BOSS的一个零件<br>奖励：高达尼姆基础M x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：63000 GP | | |

### 敌军信息

| 类别 | 等级 | 机体 |
|---|---|---|
| 普通敌人 | | 冲击高达（爆破魅影） |
| | | 冲击高达（双剑魅影） |
| 精英机体 | | 重剑型突击高达 |
| | | 炮战型突击高达 |
| | MG | 冲击高达（双剑魅影） |
| | MG | 冲击高达（爆破魅影） |
| 王牌机体 | | 自由高达 |
| | | 正义高达 |
| BOSS机体 | PG | 机动型突击高达 |

**任务要点** 本关有很多擅长远程攻击而且伤害不俗的敌人，建议先用远程消耗战力或用EX技能直接冲进敌阵尽快将敌人全灭。



## 7：大天使号防卫战 3

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 9 |
|---|---|---|---|
| | C：优质高刚性塑胶 x7 B：109000 GP | | |
| | A：军刀基础M-Ⅱ x1 S：追加大型喷射口 | | |
| 挑战项目 | 条件：在大天使号的耐久值高于50%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：双刃基础M-Ⅰ x4 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：精神感应框体基础M x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- V Dash高达
- 机动型突击高达

**精英机体**
- 重剑型突击高达
- 天意高达

**王牌机体**
- 自由高达
- 正义高达

**BOSS机体**
- HG 突击高达・红+I.W.S.P.
- HG 完美突击高达
- V2高达突击型
- V2高达暴风型

**任务要点** 前面几波敌人基本对大天使号造成的伤害都很低，关键在于最后一波敌人中的V2高达的攻击力和攻击频率非常高，要尽快将其击破，然后再慢慢处理剩余的HG敌人。另外在第五波敌人出现时，会有一台重剑型突击高达作为神秘机体在大天使号正对面的铁门后登场。

## 8：蹂躏攻击

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 10 |
|---|---|---|---|
| | C：稀有高刚性塑胶 x5 B：129900 GP | | |
| | A：机枪基础M-Ⅱ x3 S：机枪优化+ | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件 | | |
| | 奖励：军刀基础M-Ⅱ x2 | | |
| | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：VPS装甲基础M x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：96750 GP | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- 迷惘高达红色机
- 迷惘高达绿色机
- Z Plus C1

**精英机体**
- S高达（推进器组件装备型）
- 迷惘高达红色机改
- 迷惘高达蓝色机二型改
- S高达

**王牌机体**
- 完美自护号
- 完美突击高达

**BOSS机体**
- 迷惘高达红色机改
- 魔霸

**任务要点** 本关的干扰器非常多，建议尽快将干扰器破坏防止被敌人秒杀。在倒数第二个场景（出来后在高台上的那里）中，在地图的另一角会出现两个神秘机体，要在将敌人全清前将其击破才能发现金色宝箱。挑战项目中要求破坏大型BOSS的零件，而BOSS战时将会有两个迷惘高达和一个魔霸围攻玩家，若觉得这种情况下较难破坏零件的话，建议优先击破魔霸，再击破接下来出现的王牌机体，两台PG留着最后慢慢破坏零件。

# Africa Tower

## 1：海岸基地

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 4 |
|---|---|---|---|
| | C：劣质强化塑胶 x5 B：50000 GP | | |
| | A：鞭子基础H-Ⅰ x3 S：零件脱落修理+ | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件 | | |
| | 奖励：战斧基础H-Ⅱ x1 | | |
| | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：高达尼姆基础H x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：25500 GP | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- GN-X
- 沙漠高达 无尽的华尔兹版
- 重炮手高达 无尽的华尔兹版
- 神龙高达

**精英机体**
- 神龙高达 无尽的华尔兹版

**王牌机体**
- MG 高达AGE-2普通型

**BOSS机体**
- 机动型突击高达
- 迷惘高达红色机改

## 2：前线

| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 4 |
|---|---|---|---|
| | C：劣质强化塑胶 x5 B：51500 GP | | |
| | A：长型步枪基础H-Ⅱ x1 S：修理增强+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：大剑基础H-Ⅰ x3 | | |
| | 条件：击破三架王牌机体 | | |
| | 奖励：VPS装甲基础H x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- HG 高达Mk-Ⅱ奥干规格
- HG 百式

**精英机体**
- GN-X
- GN-X Ⅲ
- 美少女高达
- 飞龙高达
- 盟主高达

**王牌机体**
- Z高达
- ZZ高达

### 3：支配

| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 4 |
|---|---|---|---|
| 任务报酬 | C：劣质强化塑胶 x5 B：54000 GP | | |
| | A：步枪基础H-Ⅱ x1 S：零件脱落填充器+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：盾牌基础H-Ⅱ x1 | | |
| | 条件：击破三架王牌机体 | | |
| | 奖励：高达琉姆基础H x3 | | |

**敌军信息**

**普通敌人**
- GN-X
- GN-X Ⅲ
- 神龙高达
- 重炮手高达 无尽的华尔兹版

**精英机体**
- GN-X
- GN-X Ⅲ
- 德天使高达
- 主天使高达
- 力天使高达

**王牌机体**
- 地狱死神高达 无尽的华尔兹版
- 沙漠高达改 无尽的华尔兹版

### 4：备战

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 4 |
|---|---|---|---|
| 任务报酬 | C：劣质强化塑胶 x5 B：56500 GP | | |
| | A：战斧基础H-Ⅱ x1 S：武术优化 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：火箭炮基础H-Ⅱ x1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：E碳钢基础H x3 | | |

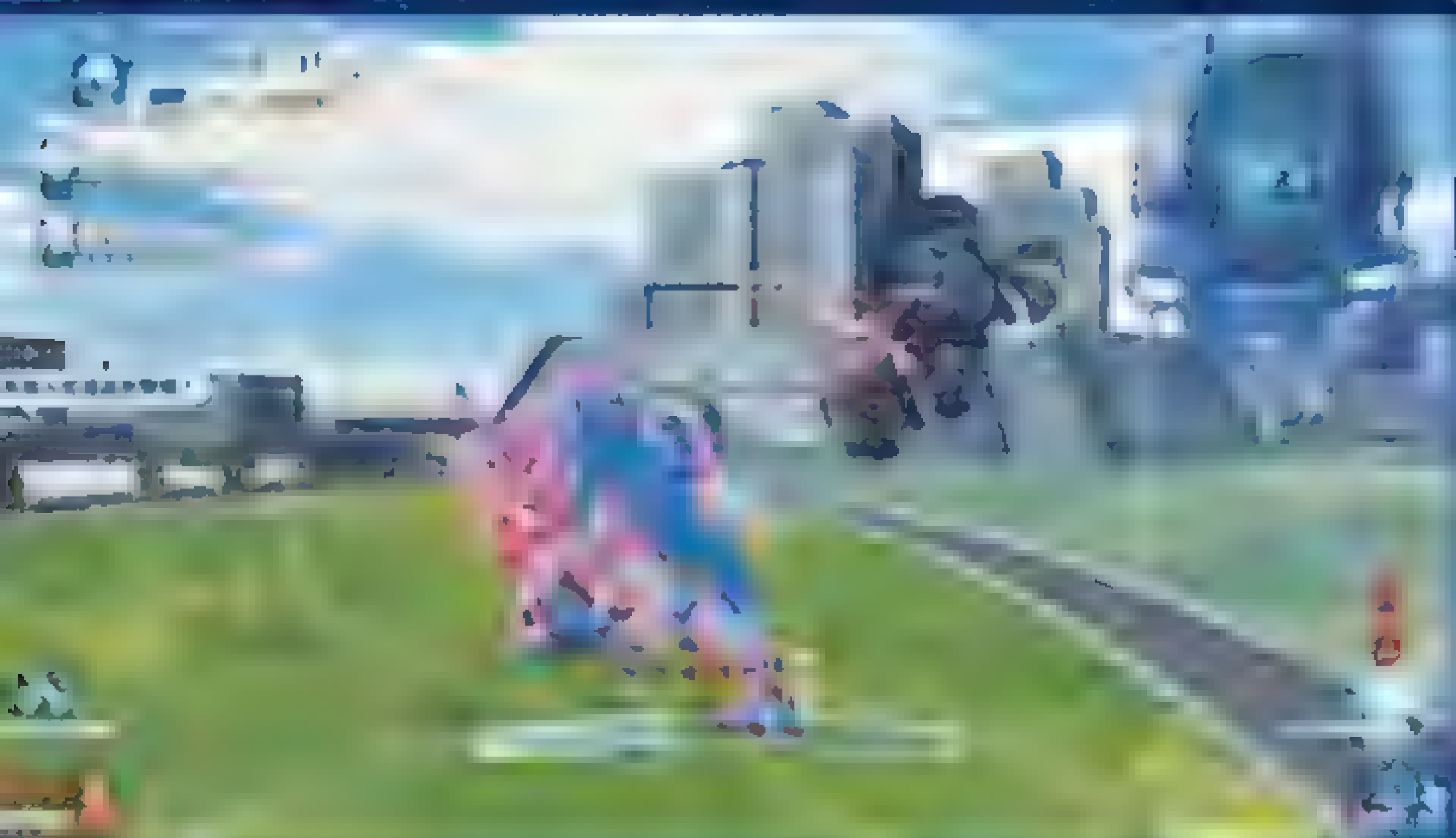
**敌军信息**

**普通敌人**
- GN-X Ⅲ
- GN-X
- 力天使高达

**精英机体**
- 德天使高达
- 主天使高达
- GN射手

**王牌机体**
- MG 须佐之男

**BOSS机体**
- OO Raiser



### 5：[illegible]

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 4 |
|---|---|---|---|
| 任务报酬 | C：劣质强化塑胶 x7 B：59000 GP | | |
| | A：盾牌基础H-Ⅱ x1 S：长型步枪优化 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的所有零件 | | |
| | 奖励：长矛基础H-Ⅱ x1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：步枪精熟转化器 x3 | | |

**敌军信息**

**普通敌人**
- GN-X Ⅲ
- GN-X Ⅲ
- 盖古克J

**精英机体**
- 高达试作1号机杰菲兰沙斯
- 吉姆特装型
- 卡贝拉・迪特

**王牌机体**
- 高达试作1号机杰菲兰沙斯Fb
- 高达试作2号机塞萨里斯

**BOSS机体**
- 高达试作3号机典多洛比姆

**任务要点** 本关的BOSS机体和第一关一样，但没有载具的支持，不过换来的却是无燃料限制，所以可以放心地一边飞行躲招一边用枪射击。



### 6：天堂梯

| 任务类型 | 多重防卫任务 | 难易度 | 6 |
|---|---|---|---|
| 任务报酬 | C：稀有强化塑胶 x5 B：83500 GP | | |
| | A：长型步枪基础M-Ⅰ x1 S：强化推进器 | | |
| 挑战项目 | 条件：守住防卫目标3个以上 | | |
| | 奖励：大剑基础M-Ⅰ x2 | | |
| | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：VPS装甲基础M x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：43500 GP | | |

**敌军信息**

**普通敌人**
- V高达
- V2高达
- 高达AGE-2普通型

**精英机体**
- 力天使高达
- 主天使高达
- 德天使高达
- 自由高达
- 命运高达

**王牌机体**
- 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
- 地狱死神高达 无尽的华尔兹版

**BOSS机体**
- 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版

## 7：通天桥

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 9 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：优质高刚性塑胶 x7 B：120500 GP | | |
| | A：火箭炮基础M-Ⅱ x2 S：武术优化+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：步枪基础M-Ⅱ x2 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：精神感应框体基础M x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 吉姆特装型
- 陆战型高达
- 高达NT-1
- 盖古克J

**精英机体**

- 高性能魔蟹
- 龟霸
- 高达Ez-8
- 京宝梵

**王牌机体**

- 高达试作1号机杰非兰沙斯
- 高达试作2号机塞萨里斯

**BOSS机体**

- 高达试作3号机典多洛比姆

**任务要点** 在第三个场景中，出现精英敌人的时候，在场地的最尽头会出现两台神秘机体，全部击破后会在两个柱子上出现金色宝箱。BOSS战也几乎和之前的没有差别，不过要小心平台上的狙击型杂兵。

## 8：蜘蛛丝

| 任务类型 | 多重防卫任务 | 难易度 | 10 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：稀有高刚性塑胶 x40 B：127000 GP | | |
| | A：长矛基础M-Ⅱ x4 S：格林机炮优化+ | | |
| 挑战项目 | 条件：守住防卫目标4个以上 | | |
| | 奖励：机枪基础M-Ⅱ x4 | | |
| | 条件：破坏大型BOSS的两个零件 | | |
| | 奖励：高达琉姆基础M x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：66000 GP | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- GN-X Ⅲ
- GN射手
- 主天使高达
- 力天使高达

**精英机体**

- 德天使高达
- 力天使高达
- 能天使高达
- MG OO Raiser

**王牌机体**

- MG OO高达（七剑/G）
- MG 须佐之男

**BOSS机体**

- OO Raiser

**任务要点** 本关要防卫的目标都比较分散，不过用弹射器或上升气流装置的话可以很快到达，而且敌军对防卫目标的伤害很低，即使是单人模式也不会太难。精英机体会在各个防卫目标附近出现一台，一个防卫目标附近依次会出现三台。

# Orbital Ring

## 1：海岸基地

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 5 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：劣质强化塑胶 x7 B：10000 GP | | |
| | A：双刃基础H-Ⅰ x4 S：强化增压推进器 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务 | | |
| | 奖励：双刃基础H-Ⅱ x1 | | |

### 敌军信息

**BOSS机体**

- 艾法佗

## [illegible]

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 5 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：脚部脏淤套件 B：63000 GP | | |
| | A：火箭炮基础H-Ⅱ x1 S：核融合炉 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件 | | |
| | 奖励：步枪基础H-Ⅱ x1 | | |
| | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：精神感应框体基础H x3 | | |

### 敌军信息

**BOSS机体**

- 阿尔瓦亚隆
- 艾法佗

**任务要点** 任务只要求击破阿尔瓦亚隆即可，开始时艾法佗处于瘫痪状态，尽速击破BOSS。

# Frontier-Ⅰ

## 1：悲伤碎片

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 5 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：优质强化塑胶 x5 B：65500 GP | | |
| | A：鞭子基础H-Ⅱ x1 S：鞭子优化 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件 | | |
| | 奖励：战斧基础M-Ⅰ x1 | | |
| | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：高达尼姆基础H x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：33000 GP | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 德莱森（独角兽版）
- The O

**精英机体**

- Z高达
- 高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格
- 百式
- ZZ高达
- 卡碧尼

**王牌机体**

- MG 高达AGE-2双炮型
- MG V2高达暴风型

**BOSS机体**

- 高达Mk-Ⅱ奥干规格
- 高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格



## 2：资源战

| 任务类型 | 多重防卫任务 | 难易度 | 5 |
|---|---|---|---|
| 任务报酬 | C：优质强化塑胶 x5 B：68000 GP | | |
| | A：长矛基础H-Ⅱ x2 S：机枪优化 | | |
| 挑战项目 | 条件：守住防卫目标3个以上 | | |
| | 奖励：格林机炮基础M-Ⅰ x1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：长型步枪精熟转化器 x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- 德莱森（独角兽版）
- 迪拿・祖
- 渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备）
- 吉姆Ⅲ
- 高达X（分裂者）

**精英机体**
- 独角兽高达
- 报丧女妖（武装装甲装备）

**王牌机体**
- Hi-ν高达

**BOSS机体**
- 高达X（分裂者）
- 华沙哥破坏者高达

## 3：燃烧的Frontier

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 5 |
|---|---|---|---|
| 任务报酬 | C：优质强化塑胶 x5 B：70500 GP | | |
| | A：步枪基础M-Ⅰ x1 S：火箭炮优化 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件 | | |
| | 奖励：盾牌基础M-Ⅰ x1 | | |
| | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：高达琉姆基础M x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：36000 GP | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- 迪拿・祖
- 渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备）
- Z Plus C1
- 华沙哥高达
- 神龙高达 无尽的华尔兹版

**精英机体**
- MG 新安洲
- MG 独角兽高达

**王牌机体**
- 冲击高达（双剑魅影）
- 冲击高达（爆破魅影）

**BOSS机体**
- 神高达
- 盟主高达

## 4：占领

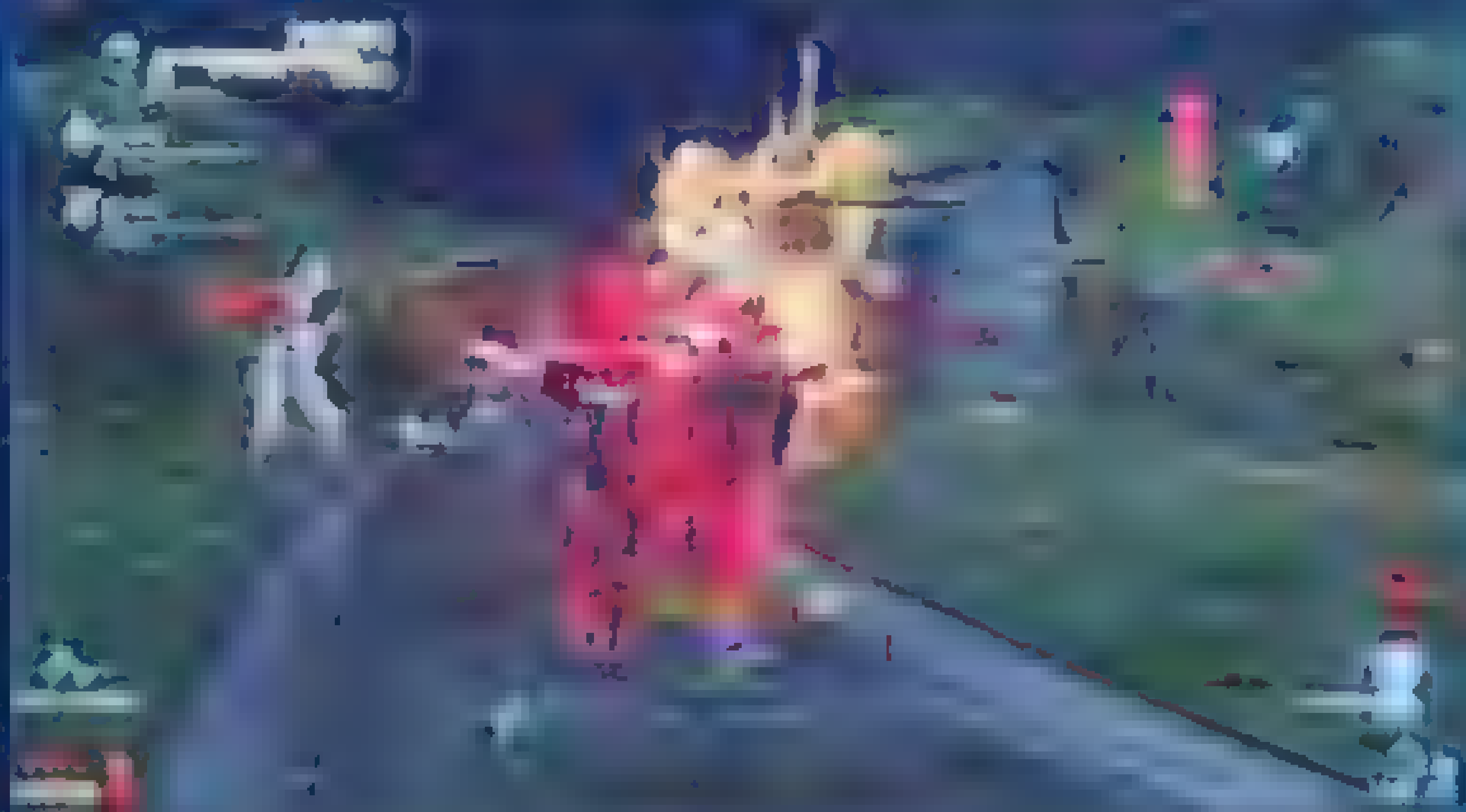
| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 5 |
|---|---|---|---|
| 任务报酬 | C：优质强化塑胶 x7 B：72000 GP | | |
| | A：战斧基础M-Ⅰ x1 S：格林机炮优化 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：火箭炮基础M-Ⅰ x1 | | |
| | 条件：击破一架王牌机体 | | |
| | 奖励：长矛精熟转化器 x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- HG 基拉・德卡
- Z Plus C1

**精英机体**
- MG 基拉・德卡
- 姬丝・艾亚专用乍多・德卡
- MG 独角兽高达
- 报丧女妖・命运女神
- 新安洲
- 罗森・祖鲁

**王牌机体**
- MG S高达（推进器组件装备型）
- S高达



## 5：风雨同舟

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 5 |
|---|---|---|---|
| 任务报酬 | C：优质强化塑胶 x7 B：74500 GP | | |
| | A：大剑基础M-Ⅰ x1 S：双刃优化 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务 | | |
| | 奖励：鞭子基础M-Ⅰ x1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：相转移装甲基础M x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- MG 苍白骑士

**精英机体**
- 苍蓝命运1号机
- 苍蓝命运2号机
- 苍蓝命运3号机

**王牌机体**
- 天意高达
- 传说高达



### [illegible]

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 6 |
| --- | --- | --- | --- |
| [illegible] | C：稀有强化塑胶 x7 B：86000 GP<br>A：步枪基础M-Ⅰ x2 S：钛合金 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务<br>奖励：盾牌基础M-Ⅰ x2 | | |

**敌军信息**

**BOSS机体**

拉夫列西亚

**任务要点** 任务一开始就直接进入BOSS战，BOSS战共有两个阶段，第一阶段要求破坏BOSS的所有部位，破坏后会有一段CG，之后进入第二阶段。第二阶段要求先破坏BOSS的部位让其产生硬直露出弱点，进攻弱点才能造成伤害，若把所有部位破坏后，BOSS会一直露出弱点，第一阶段会有一些杂兵在附近干扰玩家的锁定，全部清除后就不会再出现了。另外本关若直接暴力解决是无法轻松达到S评价的，建议用高频率低伤害的远程武器连续攻击，让评分到达40000以上后再将BOSS击破。

### 7：花无常好月无常圆

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 10 |
| --- | --- | --- | --- |
| [illegible] | C：稀有高刚性塑胶 x40 B：168700 GP<br>A：步枪基础M-Ⅱ x9 S：高达琉姆钛合金 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件<br>奖励：长矛基础M-Ⅱ x4<br>条件：破坏大型BOSS的一个零件<br>奖励：精神感应框体基础M x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：253125 GP | | |

**敌军信息**

**普通敌人**

- 基拉·德卡
- 杰斯塔
- 莉芝·舒丽达专用 基拉·德卡

**精英机体**

- 杰斯塔加农
- 基尼·戒斯专用乍多·德卡
- MG 姬丝·艾亚专用乍多·德卡

**王牌机体**

- 独角兽高达
- ν高达

**BOSS机体**

- ν高达
- 独角兽高达

**任务要点** 关卡几乎每个区域的敌群中都会有一台神秘机体，是要将其击破并开启金色宝箱或是清扫其他敌人快速通关全看玩家自己。BOSS战和之前的毫无差别。



### [illegible]

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 9 |
| --- | --- | --- | --- |
| [illegible] | C：优质高刚性塑胶 x5 B：108500 GP<br>A：高达F91武器基础M x1 S：格林机炮精熟转化器 x1 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：火箭炮基础M-Ⅱ x1<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：长型步枪精熟转化器 x3 | | |

**敌军信息**

**普通敌人**

- 迪拿·祖
- 太空坦克
- 积根

**精英机体**

- 骷髅高达X1
- 高达F91

**王牌机体**

- MG 高达F91
- MG 骷髅高达X1

**BOSS机体**

- 高达F91
- 骷髅高达X1

## Island Iffish

### 1：重力

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 6 |
| --- | --- | --- | --- |
| [illegible] | C：稀有强化塑胶 x7 B：88500 GP<br>A：军刀基础M-Ⅰ x2 S：提高相接处精度+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：双刃基础M-Ⅰ x2<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：精神感应框体基础M x3 | | |

**敌军信息**

**精英机体**

- 高达
- 高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格
- 机动型突击高达
- 冲击高达（强攻魅影）
- 卡碧尼

**王牌机体**

- 独角兽高达
- 报丧女妖（武装装甲装备）

## 2：外层

| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 6 |
| --- | --- | --- | --- |
| [illegible] | C：稀有强化塑胶 x7 B：91000 GP<br>A：战斧基础M-Ⅰ x2 S：零件脱落EX充能+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务<br>奖励：火箭炮基础M-Ⅰ x2<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：E碳钢基础M x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 骷髅高达X1
- 高达AGE-2黑猎犬型
- 基拉·德卡

**精英机体**

- 基尼·戒斯专用乍多·德卡
- 姬丝·艾亚专用乍多·德卡
- MG 新安洲
- MG 罗森·祖鲁
- MG 沙煞比

**王牌机体**

- 骷髅高达X1
- 高达AGE-2黑猎犬型

## 3：桥头堡

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 6 |
| --- | --- | --- | --- |
| [illegible] | C：劣质高刚性塑胶 x5 B：92500 GP<br>A：盾牌基础M-Ⅰ x2 S：爆发收获 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件<br>奖励：长矛基础M-Ⅰ x2<br>条件：破坏大型BOSS的一个零件<br>奖励：VPS装甲基础M x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：48000 GP | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- MG V高达
- MG 沙漠高达改 无尽的华尔兹版
- MG 重炮手高达 无尽的华尔兹版

**精英机体**

- MG V2高达突击型
- MG 地狱死神高达 无尽的华尔兹版
- MG 神高达
- MG 高达X

**王牌机体**

- 突击高达·红凤凰装备
- 晓（不知火装备）

**BOSS机体**

- PG 独角兽高达
- PG 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版

## 4：Stay Gold

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 7 |
| --- | --- | --- | --- |
| [illegible] | C：劣质高刚性塑胶 x5 B：95000 GP<br>A：双刃基础M-Ⅰ x2 S：破坏EX充能+ | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件<br>奖励：长型步枪基础M-Ⅰ x2<br>条件：破坏大型BOSS的一个零件<br>奖励：高达琉姆基础M x3 | | |

### 敌军信息

**BOSS机体**

- PG 阿尔瓦亚隆
- PG 艾法佗

**任务要点** 与之前战斗不同的是，任务中的阿尔瓦亚隆有两台，而且会同时出现在场地中，艾法佗不像先前那样处于瘫痪状态，也就是玩家要同时面对三台BOSS机体，当然目标只是两台阿尔瓦亚隆。挑战任务要求破坏两个零件，在这个任务中还是很容易达成的，因为即使不小心击破一台，还有另一台能给玩家达成条件。

## 5：坠落的天空

| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 7 |
| --- | --- | --- | --- |
| [illegible] | C：劣质高刚性塑胶 x4 B：95000 GP<br>A：鞭子基础M-Ⅰ x1 S：复合装甲 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务<br>奖励：战斧基础M-Ⅰ x2<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：高达尼姆基础M x2 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 基拉·德卡
- 百式
- 卡碧尼

**精英机体**

- The O
- 卡碧尼
- ZZ高达
- S高达
- Z高达
- Z Plus C1

**王牌机体**

- MG Z高达
- MG The O

## 6：阻止临界点

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 7 |
| --- | --- | --- | --- |
| [illegible] | C：劣质高刚性塑胶 x7 B：100000 GP<br>A：长型步枪基础M-Ⅰ x2 S：爆发充能器 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：大剑基础M-Ⅰ x3<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：VPS装甲基础M x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**

- ν高达
- 主天使高达
- 高达试作2号机塞萨里斯
- 卡贝拉·迪特

**王牌机体**

- 突击自由高达
- 命运高达
- 传说高达
- 冲击高达（强攻魅影）
- Z高达
- MG Z Plus C1

## 7：破坏岛屿

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 8 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质高刚性塑胶 x7 B：102500 GP | | |
| | A：战斧基础M-Ⅰ x3 S：零件脱落爆发充能 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件 | | |
| | 奖励：火箭炮基础M-Ⅱ x1 | | |
| | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：E碳钢基础M x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：52500 GP | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 冲击高达（爆破魅影）
- 自由高达
- 晓（大鹫装备）

**精英机体**

- 命运高达
- 沙煞比
- 高达AGE-1重击型
- ν高达
- Z高达
- Z Plus C1

**王牌机体**

- 独角兽高达
- 报丧女妖・命运女神

**BOSS机体**

- ν高达
- 突击自由高达

## [illegible]

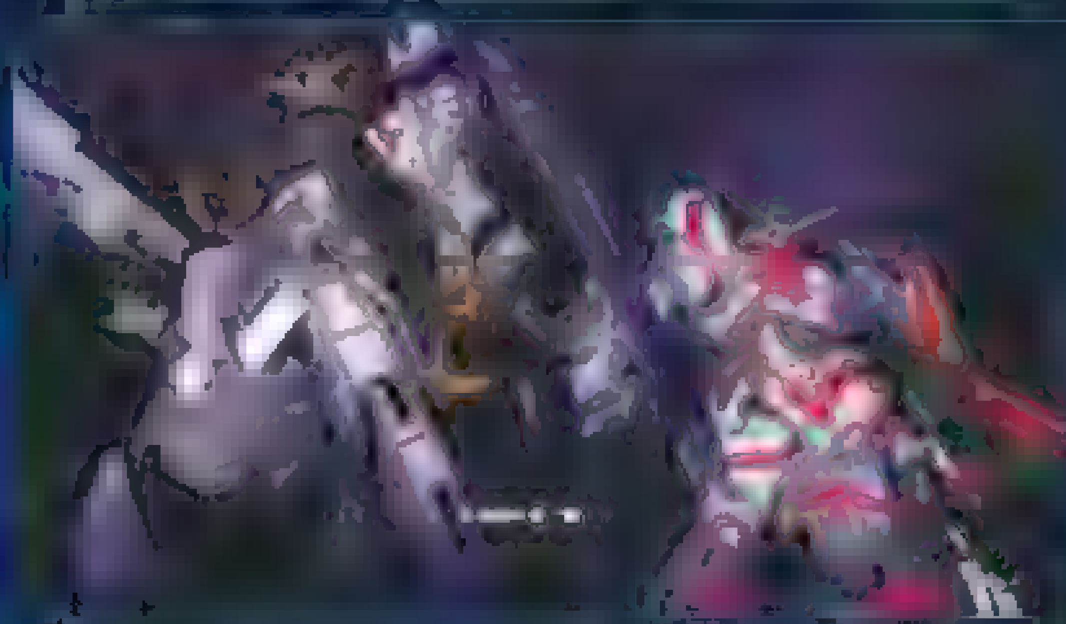
| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 8 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 x5 B：104000 GP | | |
| | A：大剑基础M-Ⅰ x3 S：核分裂炉 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务 | | |
| | 奖励：鞭子基础M-Ⅰ x3 | | |

### 敌军信息

**BOSS机体**

- ν高达
- 独角兽高达
- 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
- 神高达
- OO Raiser
- 突击自由高达
- 魔鬼高达

**任务要点** 关卡一开始就会有PG规格的敌人两两登场，全部击破后会直接跳到和魔鬼高达对战的场景，和魔鬼高达战斗依旧以破坏部位为主，当全部部位破坏后会触发对话，对话过后玩家的觉醒槽会自动补满，此时只要玩家使用觉醒则会进入CG，一连串剧情过后会直接通关并返回游戏标题画面，所以只要触发了对话，玩家只需要不断地回避攻击等对话结束后觉醒即可。顺带一提，联机时完成本关后，全员都会强制回到游戏标题画面。



## 9：受选之人的战争

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 9 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 x5 B：111100 GP | | |
| | A：长型步枪基础M-Ⅱ x1 S：高达尼姆合金 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件 | | |
| | 奖励：大剑基础M-Ⅱ x1 | | |
| | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：VPS装甲基础M x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：83250 GP | | |

### 敌军信息

**王牌机体**

- OO高达
- 自由高达
- 闪光高达
- 飞翼高达 无尽的华尔兹版

**BOSS机体**

- 高达Mk-Ⅱ奥干规格
- Z高达
- 机动型突击高达
- 迷惘高达红色机改
- 神高达
- 盟主高达
- ν高达
- 独角兽高达

**任务要点** 作战场地为和魔鬼高达战斗的场地，直接就是和一群两两登场的PG机体速战，每打完一组后，场地周围会出现魔鬼高达头和杂兵，可以不去管它们专心攻击PG敌人。

## 10：先驱

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 9 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 x7 B：123100 GP | | |
| | A：鞭子基础M-Ⅱ x1 S：双刃优化+ | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件 | | |
| | 奖励：战斧基础M-Ⅱ x1 | | |
| | 条件：破坏大型BOSS的一个零件 | | |
| | 奖励：E碳钢基础M x3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体 | | |
| | 奖励：92250 GP | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 能天使高达
- GN-X
- 德天使高达

**精英机体**

- 须佐之男
- 主天使高达
- 高达X（分裂者）
- OO高达

**王牌机体**

- 骷髅高达X1改・改
- 高达X

**BOSS机体**

- 阿尔瓦亚隆
- OO Raiser

**任务要点** 在倒数第二个场景中，出现了精英机体后，在精英机体出现的不远处会出现两台神秘机体，需要拿金色宝箱的玩家切记别将精英机体击破。

## 11：终结之门

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 10 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：稀有高刚性塑胶 x40 B：171900 GP<br>A：步枪基础M-Ⅱ x12 S：精神感应框体 | | |
| 挑战项目 | 条件：破坏大型BOSS的两个零件<br>奖励：战斧基础M-Ⅱ x2<br>条件：破坏大型BOSS的一个零件<br>奖励：E碳钢基础M x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：258750 GP | | |

### 敌军信息

**王牌机体**

- OO Raiser
- 突击自由高达
- 神高达
- 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版

**BOSS机体**

- Z高达
- ν高达
- 独角兽高达
- 机动型突击高达
- 迷惘高达红色机改
- 突击自由高达
- 盟主高达
- 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
- OO Raiser

**任务要点** 虽然从敌军信息来看似乎是直接进行BOSS战，但实际上还是要通过重重敌阵才能到达和PG机体战斗的地点，途中的很多机体都没有在信息中显示出来。由于关卡敌人的攻击力和攻击频率较高，所以稍有不慎就很容易被击破，建议充分强化过机体后再来挑战。另外，关卡后期每打完几组PG机体后会出现装有素材的金色箱子，而且最后王牌机体的零件掉落率也非常高，是收集稀有素材的好地方，不过关卡流程略长，若只是为了一些其他任务也有的素材的话不建议刷本关。

## 追加18：观星者计划

| 任务类型 | 防卫任务 | 难易度 | 9 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 x5 B：104000 GP<br>A：火箭炮基础M-Ⅱ x2 S：军刀精熟转化器 x1 | | |
| 挑战项目 | 条件：在防卫目标的耐久值高于50%的状态下完成任务<br>奖励：格林机炮基础M-Ⅰ x1<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：火箭炮精熟转化器 x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 决斗高达

**精英机体**

- 重剑型突击高达
- 突击高达・红 凤凰装备
- 正义高达
- 天意高达
- 传说高达

**王牌机体**

- 观星者高达
- 命运高达
- 传说高达

**BOSS机体**

- 观星者高达

# 挑战任务

挑战任务目前只有“Gundam Cafe”和“Hobby Shop”两个场景，每个场景分别有15个任务。




## Gundam Cafe

### 高达咖啡 1

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 1 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质塑胶 x5 B：6500 GP<br>A：战斧基础H-Ⅰ x1 S：最劣质碳钢 x1 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：火箭炮基础H-Ⅰ x1<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：E碳钢基础H x3 | | |

#### 敌军信息

**精英机体**

- 高达
- 高达试作1号机杰菲兰沙斯
- V高达
- 陆战型高达

**王牌机体**

- HG 创建突击高达（全装备型）
- 迷惘高达红色机
- HG 高达Mk-Ⅱ奥干程格
- 飞翼高达

### 高达咖啡 2

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 1 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质塑胶 x7 B：10500 GP<br>A：双刃基础H-Ⅰ x1 S：最劣质碳钢 x1 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：长型步枪基础H-Ⅰ x1<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：高达琉姆基础H x3 | | |

#### 敌军信息

**精英机体**

- 高达
- 镭射大炮
- 太空坦克
- 吉姆

**王牌机体**

- 高达
- 自护号
- 马沙・亚斯洛布专用 盖古克
- 马沙・亚斯洛布专用 渣古Ⅱ

## 高达咖啡 3

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 1 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质塑胶 x7 B：13000 GP<br>A：格林机炮基础H-Ⅰ x1 S：最劣质碳钢 x1 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：军刀基础H-Ⅰ x1<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：E碳钢基础H x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**
- V高达
- V Dash高达
- V高达HEXA

**王牌机体**
- 熊霸Ⅲ
- 熊霸

## 高达咖啡 4

| 任务类型 | 防卫任务 | 难易度 | 1 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质塑胶 x10 B：18000 GP<br>A：长型步枪基础H-Ⅰ x3 S：追加动力炉 | | |
| 挑战项目 | 条件：在防卫目标的耐久值高于50%的状态下完成任务<br>奖励：大剑基础H-Ⅰ x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：VPS装甲基础H x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**
- 吉姆
- 吉姆特装型
- 吉姆Ⅱ
- 吉姆指挥官用型（宇宙规格）
- 吉姆Ⅲ
- 积根

**王牌机体**
- 强攻型积根

**BOSS机体**
- 高出力型吉姆卡迪根

## 高达咖啡 5

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 2 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质塑胶 x5 B：22000 GP<br>A：战斧基础H-Ⅰ x2 S：修理增强 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：火箭炮基础H-Ⅰ x2<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：E碳钢基础H x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**
- 高达NT-1
- 京宝梵
- 渣古Ⅱ改

**王牌机体**
- 高达Mk-Ⅱ奥干规格（火神炮夹舱装备）
- 高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格（火神炮夹舱装备）
- 吉姆Ⅱ
- 百式

## 高达咖啡 6

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 4 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质强化塑胶 x5 B：50000 GP<br>A：长矛基础H-Ⅱ x1 S：磁性覆膜 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：格林机炮基础H-Ⅱ x1<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：机枪精熟转化器 x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**
- 杰斯塔
- 杰斯塔加农
- 强攻型积根
- Z Plus C1

**王牌机体**
- 独角兽高达
- 报丧女妖（武装装甲装备）

## 高达咖啡 7

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 4 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质强化塑胶 x7 B：56500 GP<br>A：大剑基础H-Ⅱ x1 S：命中修理 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：鞭子基础H-Ⅱ x1<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：双刃精熟转化器 x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**
- 高达
- 镭射大炮
- 太空坦克
- 吉姆

**王牌机体**
- 完美自护号
- 完美高达

## 高达咖啡 8

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 5 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质强化塑胶 x5 B：63000 GP<br>A：机枪基础H-Ⅱ x1 S：破坏修理+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：军刀基础M-Ⅰ x1<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：火箭炮精熟转化器 x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**
- 高达AGE-1重击型
- 老虎特装型
- 迷惘高达红色机（空战装备）
- 陆战型高达

**王牌机体**
- 电光高达
- S高达
- 逆A高达
- 骷髅高达X1

## 高达咖啡 9

| 任务类型 | 防卫任务 | 难易度 | 5 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：优质强化塑胶 x10 B：70500 GP<br>A：军刀基础M－Ⅰ x3 S：破坏填充器+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在防卫目标的耐久值高于50%的状态下完成任务<br>奖励：双刃基础M－Ⅰ x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：格林机炮精熟转化器 x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 渣古Ⅱ改
- 魔蟹
- 迷惘高达红龙
- 加曼・萨比专用 渣古Ⅱ FS型
- 老虎
- 大魔

**精英机体**

- 高达NT－1
- 高达Mk－Ⅱ奥干规格

**王牌机体**

- 命运高达
- 传说高达

**BOSS机体**

- 迷惘高达红色机改

## 高达咖啡 10

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 6 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：稀有强化塑胶 x5 B：77000 GP<br>A：火箭炮基础M－Ⅰ x1 S：自动填充器+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：步枪基础M－Ⅰ x2<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：战斧精熟转化器 x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**

- ZZ高达
- The O
- ν高达
- 沙煞比

**王牌机体**

- HG Hi－ν高达
- 沙煞比
- 报丧女妖・命运女神
- 独角兽高达

## 高达咖啡 11

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 9 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：优质高刚性塑胶 x7 B：106500 GP<br>A：步枪基础M－Ⅱ x1 S：攻击精度程式 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：盾牌基础M－Ⅰ x4<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：高达琉姆基础M x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**

- 苍白骑士
- 老虎特装型
- 京宝梵
- 盟主高达

**王牌机体**

- 须佐之男
- GN－X Ⅲ
- MG GN－X

## 高达咖啡 12

| 任务类型 | 防卫任务 | 难易度 | 9 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：优质高刚性塑胶 x14 B：111500 GP<br>A：大剑基础M－Ⅱ x3 S：命中修理+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在防卫目标的耐久值高于50%的状态下完成任务<br>奖励：鞭子基础M－Ⅰ x4<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：相转移装甲基础M x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 美少女高达

**精英机体**

- 骷髅高达X1
- 华沙哥破坏者高达
- MG 高达X（分裂者）

**王牌机体**

- 闪光高达
- 日升高达

**BOSS机体**

- 独角兽高达
- 新安洲
- 高达
- 马沙・亚斯洛布专用 渣古Ⅱ

## 高达咖啡 13

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 9 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：优质高刚性塑胶 x7 B：115500 GP<br>A：机枪基础M－Ⅱ x2 S：鞭子优化+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：军刀基础M－Ⅱ x1<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：爆发收获+ | | |

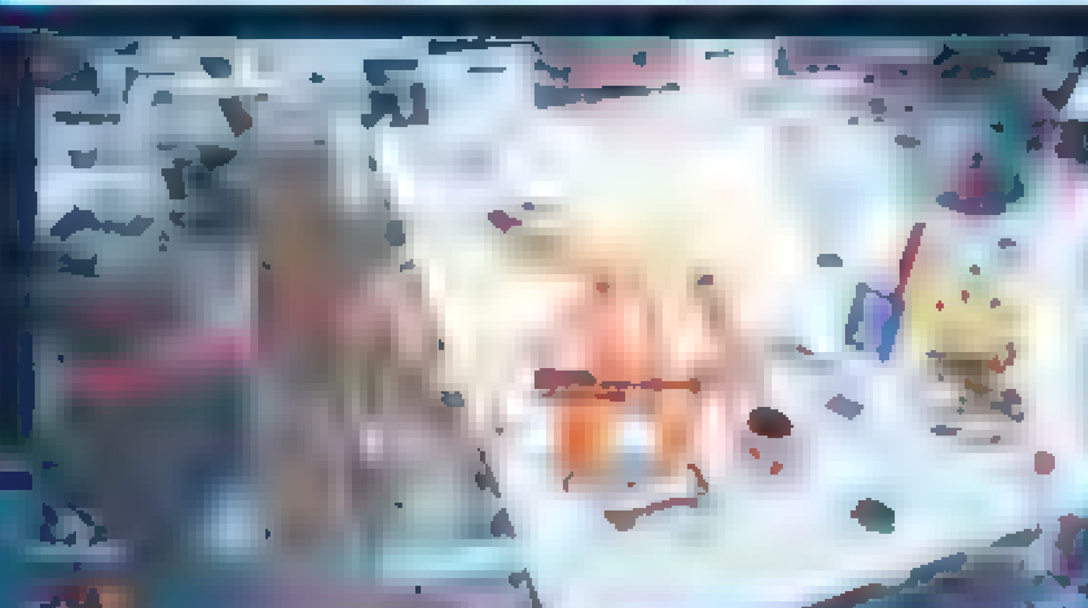
### 敌军信息

**精英机体**

- MG 多鲁基斯 无尽的华尔兹版
- MG 高达艾比安 无尽的华尔兹版
- MG 地狱死神高达 无尽的华尔兹版
- 沙漠高达改 无尽的华尔兹版

**王牌机体**

- 飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版
- 飞翼高达 无尽的华尔兹版
- 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
- 飞翼高达



## 高达咖啡 14

| 任务类型 | 防卫任务 | 难易度 | 10 |
| --- | --- | --- | --- |
| | C：稀有高刚性塑胶 x60 B：123000 GP<br>A：火箭炮基础M-Ⅱ x5 S：军刀优化+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在防卫目标的耐久值高于50%的状态下完成任务<br>奖励：步枪基础M-Ⅱ x4<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：追加螺旋桨组件 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- The O

**精英机体**
- Z高达
- Z Plus C1
- 逆A高达
- 神高达
- 高达AGE-1重击型

**王牌机体**
- 骷髅高达X1改・改
- 骷髅高达X1

**BOSS机体**
- 高达试作2号机塞萨里斯
- 德天使高达
- ZZ高达

## 高达咖啡 15

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 10 |
| --- | --- | --- | --- |
| | C：稀有高刚性塑胶 x40 B：127000 GP<br>A：长型步枪基础M-Ⅱ x3 S：宝物猎人+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：鞭子基础M-Ⅱ x1<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：零件脱落爆发充能+ | | |

### 敌军信息

**精英机体**
- ZZ高达
- 德天使高达
- 骷髅高达X1改・改
- 高达AGE-2黑猎犬型

**王牌机体**
- 量子型OO高达
- OO Raiser
- OO高达（七剑/G）
- 能天使高达

## Hobby Shop

## 模型店 1

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 2 |
| --- | --- | --- | --- |
| | C：优质塑胶 x7 B：27000 GP<br>A：双刃基础H-Ⅰ x2 S：自动修理 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：长型步枪基础H-Ⅰ x2<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：高达琉姆基础H x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**
- G-3高达
- 强尼・莱汀专用 高机动型盖古克
- 真・松永专用 渣古Ⅱ
- 渣古佈雷型

**王牌机体**
- 高出力型吉姆卡迪根
- 完美自护号
- 完美高达
- 强尼・莱汀专用 高机动型渣古Ⅱ

## 模型店 2

| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 3 |
| --- | --- | --- | --- |
| | C：优质塑胶 x6 B：31000 GP<br>A：鞭子基础H-Ⅰ x3 S：自动填充器 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务<br>奖励：战斧基础H-Ⅰ x3<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：高达尼姆基础H x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- 苍蓝命运1号机
- 苍蓝命运2号机

**精英机体**
- 陆战型高达
- 高达Ez-8
- 老虎特装型

**王牌机体**
- 苍蓝命运1号机
- 苍蓝命运2号机

## 模型店 3

| 任务类型 | 多重防卫任务 | 难易度 | 3 |
| --- | --- | --- | --- |
| | C：稀有塑胶 x10 B：36000 GP<br>A：军刀基础H-Ⅰ x5 S：破坏EX充能 | | |
| 挑战项目 | 条件：守住防卫目标3个以上<br>奖励：双刃基础H-Ⅰ x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：精神感应框体基础H x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**
- 渣古Ⅱ
- 真・松永专用 渣古Ⅱ
- HG 渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备）
- 渣古佈雷型
- HG 加曼・萨比专用 渣古Ⅱ FS型
- MG 马沙・亚斯洛布专用 渣古Ⅱ
- 渣古Ⅱ改

**精英机体**
- 强尼・莱汀专用 渣古Ⅱ

**王牌机体**
- MG 老虎

**BOSS机体**
- MG 大魔

## 模型店4

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 3 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：稀有塑胶 x5 B：40000 GP<br>A：大剑基础H－Ⅰ x3 S：零件脱落EX充能 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：鞭子基础H－Ⅰ x3<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：相转移装甲基础H x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**

- 闪光高达
- 日升高达
- 美少女高达
- 飞龙高达

**王牌机体**

- 神高达
- 创建燃烧高达
- 盟主高达
- 高达AGE-1重击型

## 模型店 6

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 6 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：稀有强化塑胶 x7 B：91000 GP<br>A：大剑基础M－Ⅰ x2 S：步枪优化 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：鞭子基础M－Ⅰ x2<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：大剑精熟转化器 x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**

- 创建突击高达（全装备型）
- 老虎
- 盟主高达
- 完美高达

**王牌机体**

- 创建突击高达（全装备型）
- 创建燃烧高达
- 电光高达
- 高出力型吉姆卡迪根

## 模型店5

| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 3 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：稀有塑胶 x10 B：45000 GP<br>A：火箭炮基础H－Ⅰ x4 S：宝物猎人 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务<br>奖励：步枪基础H－Ⅰ x3<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：高达琉姆基础H x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 龟霸
- 魔蟹
- 熊霸Ⅲ
- 熊霸

**精英机体**

- 龟霸
- 魔蟹
- 高性能魔蟹

**王牌机体**

- 熊霸Ⅲ
- 熊霸

## 模型店 7

| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 7 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：劣质高刚性塑胶 x8 B：95000 GP<br>A：机枪基础M－Ⅰ x3 S：军刀优化 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务<br>奖励：军刀基础M－Ⅰ x3<br>条件：击破一架王牌机体<br>奖励：鞭子精熟转化器 x3 | | |

### 敌军信息

**精英机体**

- OO Raiser
- 须佐之男
- 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
- 沙漠高达改 无尽的华尔兹版
- 地狱死神高达 无尽的华尔兹版

**王牌机体**

- MG 飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版
- 高达艾比安 无尽的华尔兹版
- 量子型OO高达
- OO高达（七剑/G）

## 模型店 8

| 任务类型 | 多重防卫任务 | 难易度 | 7 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：劣质高刚性塑胶 x10 B：97500 GP<br>A：长矛基础M－Ⅱ x4 S：自动修理+ | | |
| 挑战项目 | 条件：守住防卫目标3个以上<br>奖励：格林机炮基础M－Ⅰ x3<br>条件：击破所有王牌机体<br>奖励：相转移装甲基础M x3 | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 重剑型突击高达
- 决斗高达
- 炮战型突击高达
- 机动型突击高达
- MG 闪电高达

**精英机体**

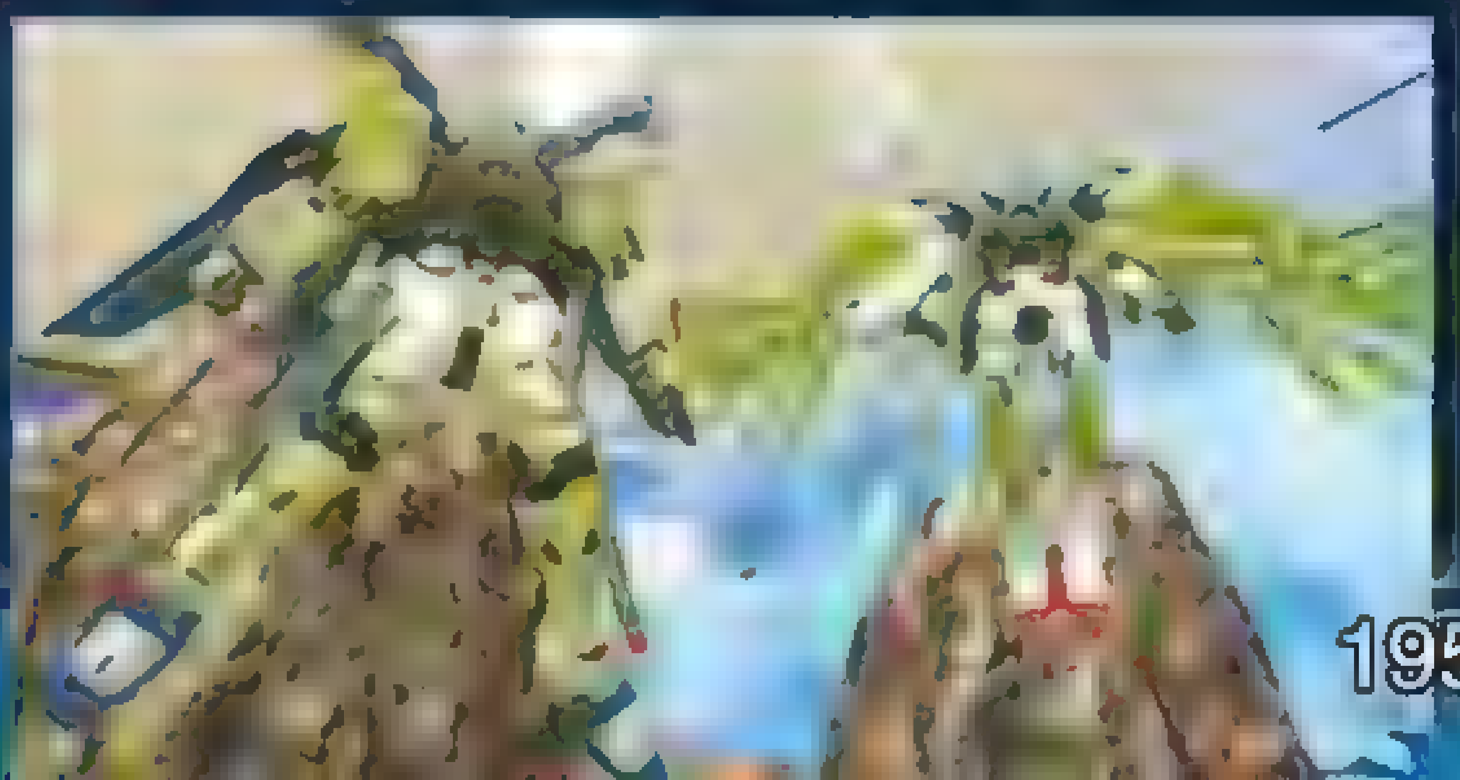
- 创建突击高达（全装备型）
- 天意高达

**王牌机体**

- 迷惘高达红色机改
- 迷惘高达蓝色机二型改

**BOSS机体**

- 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
- 突击自由高达



## 模型店 9

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 7 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质高刚性塑胶 x7 B：100000 GP | | |
| | A：军刀基础M–Ⅰ x3 S：EX充能器+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：双刃基础M–Ⅰ x3 | | |
| | 条件：击破一架王牌机体 | | |
| | 奖励：精神感应框体基础M x3 | | |

**敌军信息**

**精英机体**

- 高达Ez–8
- 老虎特装型
- 京宝梵
- 高达NT–1

**王牌机体**

- 苍白骑士
- 苍蓝命运1号机
- 苍蓝命运2号机
- 苍蓝命运3号机

## 模型店 10

| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 8 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质高刚性塑胶 x10 B：102500 GP | | |
| | A：格林机炮基础M–Ⅰ x5 S：防御修理+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：机枪基础M–Ⅱ x3 | | |
| | 条件：击破一架王牌机体 | | |
| | 奖励：高达尼姆基础M x3 | | |

**敌军信息**

**普通敌人**

- 大魔热带型

**精英机体**

- 吉姆特装型
- 高达试作1号机杰菲兰沙斯
- 卡贝拉・迪特
- 高达试作1号机杰菲兰沙斯Fb
- 高达试作2号机塞萨里斯

**王牌机体**

- 闪光高达

## 模型店 11

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 9 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 x7 B：109000 GP | | |
| | A：战斧基础M–Ⅰ x4 S：神经联结装置 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：火箭炮基础M–Ⅱ x2 | | |
| | 条件：击破一架王牌机体 | | |
| | 奖励：E碳钢基础M x3 | | |

**敌军信息**

**精英机体**

- 突击自由高达
- V2高达
- 高达AGE–2双炮型
- 命运高达

**王牌机体**

- V2高达突击暴风型
- V2高达突击型
- V2高达暴风型
- V Dash高达

## 模型店 12

| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 9 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 x10 B：114000 GP | | |
| | A：双刃基础M–Ⅱ x3 S：长型步枪优化+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：长型步枪基础M–Ⅱ x3 | | |
| | 条件：击破一架王牌机体 | | |
| | 奖励：高达琉姆基础M x3 | | |

**敌军信息**

**普通敌人**

- 冲击高达（爆破魅影）

**精英机体**

- 冲击高达（双剑魅影）
- 冲击高达（强攻魅影）
- 自由高达
- 正义高达
- 天意高达

**王牌机体**

- 迷惘高达红龙
- 完美突击高达
- 突击高达・红+I.W.S.P.
- 突击高达・红 凤凰装备

## 模型店 13

| 任务类型 | 据点混战任务 | 难易度 | 10 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 x14 B：120500 GP | | |
| | A：盾牌基础M–Ⅱ x5 S：大剑优化+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务 | | |
| | 奖励：长矛基础M–Ⅱ x4 | | |
| | 条件：击破一架王牌机体 | | |
| | 奖励：追加增压推进器组件 | | |

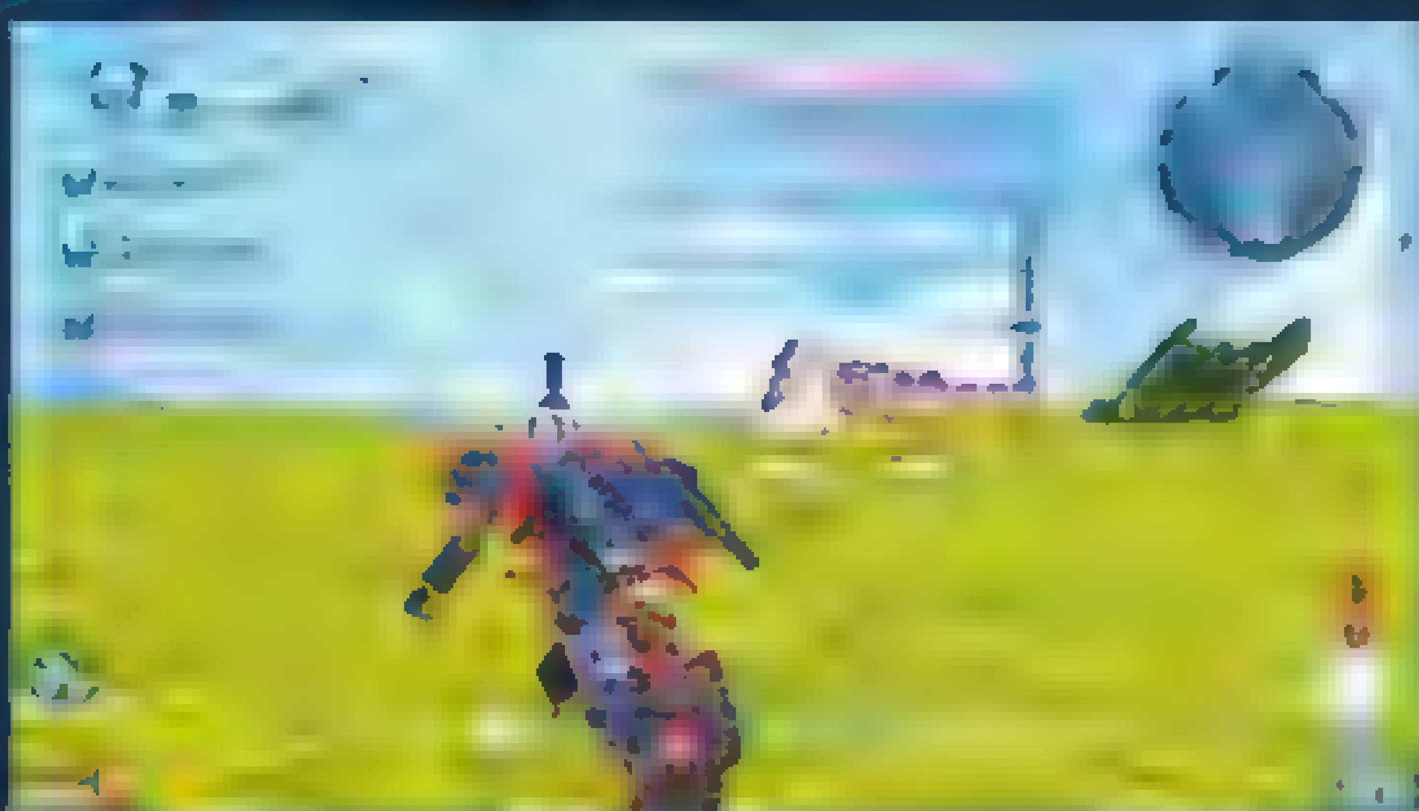
**敌军信息**

**精英机体**

- 马沙・亚斯洛布专用盖古克
- 马沙・亚斯洛布专用渣古Ⅱ
- 百式
- 卡碧尼
- The O
- Z高达

**王牌机体**

- 能天使高达
- 力天使高达
- 主天使高达
- 德天使高达



## 模型店 14

| 任务类型 | 多重防卫任务 | 难易度 | 10 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：稀有高刚性塑胶 x60 B：124500 GP<br>A：鞭子基础M–Ⅱ x5 S：步枪优化+ | | |
| 挑战项目 | 条件：守住防卫目标4个以上<br>奖励：火箭炮基础M–Ⅱ x4 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体<br>奖励：爆发充能器+ | | |

### 敌军信息

**普通敌人**

- 传说高达
- 命运高达

**精英机体**

- 报丧女妖（武装装甲装备）
- 报丧女妖·命运女神
- 独角兽高达
- 熊霸Ⅲ

**王牌机体**

- 神高达
- 盟主高达

**BOSS机体**

- 高达X
- 飞翼高达
- 骷髅高达X1改·改

## 模型店 15

| 任务类型 | 编队攻击任务 | 难易度 | 10 |
|---|---|---|---|
| [illegible] | C：稀有高刚性塑胶 x40 B：157500 GP<br>A：军刀基础M–Ⅱ x9 S：长矛优化+ | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务<br>奖励：长型步枪基础M–Ⅱ x1 | | |
| | 条件：击破一架王牌机体<br>奖励：生化感应器 | | |

### 敌军信息

**精英机体**

- 突击自由高达
- 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
- 创建突击高达（全装备型）
- 电光高达

**王牌机体**

- 逆A高达
- 高达
- 创建燃烧高达
- 完美高达



# 附：任务奖励素材中日文对照表

注：中文名以港式翻译为准。

| 中文名 | 日文名 |
|---|---|
| 劣质塑胶 | 低质プラスチック |
| 优质塑胶 | 高质プラスチック |
| 稀有塑胶 | 希少プラスチック |
| 劣质强化塑胶 | 低质强化プラスチック |
| 优质强化塑胶 | 高质强化プラスチック |
| 稀有强化塑胶 | 希少强化プラスチック |
| 劣质高刚性塑胶 | 低质高刚性プラスチック |
| 优质高刚性塑胶 | 高质高刚性プラスチック |
| 稀有高刚性塑胶 | 希少高刚性プラスチック |
| 最劣质碳钢 | 最低质カ－ボン |
| 劣质碳钢 | 低质カ－ボン |
| 优质碳钢 | 高质カ－ボン |
| 稀有碳钢 | 希少カ－ボン |
| 最稀有碳钢 | 最希少カ－ボン |
| 高达琉姆基础 H/M | ガンダリウムベ－ス H/M |
| 精神感应框体基础 H/M | サイコフレ－ムベ－ス H/M |
| E 碳钢基础 H/M | E カ－ボンベ－ス H/M |
| 高达尼姆基础 H/M | ガンダニュウムベ－ス H/M |
| 相转移装甲基础 H/M | フェイズシフト装甲ベ－ス H/M |
| VPS 装甲基础 H/M | VPS 装甲ベ－ス H/M |
| 步枪基础 H/M–Ⅰ | ライフルベ－ス H/M–Ⅰ |
| 步枪基础 H/M–Ⅱ | ライフルベ－ス H/M–Ⅱ |
| 长型步枪基础 H/M–Ⅰ | ロングライフルベ－ス H/M–Ⅰ |
| 长型步枪基础 H/M–Ⅱ | ロングライフルベ－ス H/M–Ⅱ |
| 火箭炮基础 H/M–Ⅰ | バズ－カベ－ス H/M–Ⅰ |
| 火箭炮基础 H/M–Ⅱ | バズ－カベ－ス H/M–Ⅱ |
| 机枪基础 H/M–Ⅰ | マシンガンベ－ス H/M–Ⅰ |
| 机枪基础 H/M–Ⅱ | マシンガンベ－ス H/M–Ⅱ |
| 格林机炮基础 H/M–Ⅰ | ガトリングガンベ－ス H/M–Ⅰ |
| 格林机炮基础 H/M–Ⅱ | ガトリングガンベ－ス H/M–Ⅱ |
| 军刀基础 H/M–Ⅰ | サ－ベルベ－ス H/M–Ⅰ |
| 军刀基础 H/M–Ⅱ | サ－ベルベ－ス H/M–Ⅱ |
| 战斧基础 H/M–Ⅰ | アックスベ－ス H/M–Ⅰ |
| 战斧基础 H/M–Ⅱ | アックスベ－ス H/M–Ⅱ |
| 大剑基础 H/M–Ⅰ | 大剑ベ－ス H/M–Ⅰ |
| 大剑基础 H/M–Ⅱ | 大剑ベ－ス H/M–Ⅱ |
| 长矛基础 H/M–Ⅰ | ランスベ－ス H/M–Ⅰ |
| 长矛基础 H/M–Ⅱ | ランスベ－ス H/M–Ⅱ |
| 双刃基础 H/M–Ⅰ | ツインブレ－ドベ－ス H/M–Ⅰ |
| 双刃基础 H/M–Ⅱ | ツインブレ－ドベ－ス H/M–Ⅱ |
| 鞭子基础 H/M–Ⅰ | ムチベ－ス H/M–Ⅰ |
| 鞭子基础 H/M–Ⅱ | ムチベ－ス H/M–Ⅱ |
| 盾牌基础 H/M–Ⅰ | シ－ルドベ－ス H/M–Ⅰ |
| 盾牌基础 H/M–Ⅱ | シ－ルドベ－ス H/M–Ⅱ |
| 步枪精熟转化器 | ライフルマスタリコンバ－タ－ |
| 长型步枪精熟转化器 | ロングライフルマスタリコンバ－タ－ |
| 火箭炮精熟转化器 | バズ－カマスタリコンバ－タ－ |
| 机枪精熟转化器 | マシンガンマスタリコンバ－タ－ |
| 格林机炮精熟转化器 | ガトリングガンマスタリコンバ－タ－ |
| 军刀精熟转化器 | サ－ベルマスタリコンバ－タ－ |
| 战斧精熟转化器 | アックスマスタリコンバ－タ－ |
| 大剑精熟转化器 | 大剑マスタリコンバ－タ－ |
| 长矛精熟转化器 | ランスマスタリコンバ－タ－ |
| 双刃精熟转化器 | ツインブレ－ドマスタリコンバ－タ－ |
| 鞭子精熟转化器 | ムチマスタリコンバ－タ－ |
| 武术精熟转化器 | マ－シャルマスタリコンバ－タ－ |

# 奖杯列表

总计 52 白金 1 金杯 2 银杯 9 铜杯 40

| 类别 | 名称 | 获得方式 |
|---|---|---|
| 白金 | 创坏者大师 | 取得其他奖杯 |
| 金杯 | 究极创坏者 | 在所有任务中获得 S 级评价 |
| 银杯 | 挑战者之王 | 完成所有挑战任务 |
| 银杯 | 任务完成 | 完成所有任务 |
| 银杯 | EX 收藏家 | 习得所有 EX 技能 |
| 银杯 | [illegible] | 习得所有爆发技能 |
| 铜杯 | 还不错的 Gundam 模型 | 制作出 Lv10 的 HG 零件 |
| 银杯 | 最棒的 Gundam 模型 | 制作出 Lv20 的 HG 零件 |
| 银杯 | 究极的 Gundam 模型 | 制作出 Lv10 的 MG 零件 |
| 铜杯 | 熟练 Gundam 模型制作者 | 解锁分配改造奖励点数的功能 |
| 铜杯 | 超级 Gundam 模型制作者 | 解锁强化零件能力的功能 |
| 铜杯 | 究极 Gundam 模型制作者 | 解锁转换武器精熟的功能 |
| 铜杯 | 投入心血的 Gundam 模型 | 将一项零件能力强化至 Lv10 |
| 铜杯 | 剑舞者 | 装备双军刀用△攻击卸除零件并获得奖章“剑舞者” |
| 铜杯 | 巨斧破坏者 | 装备战斧破坏敌人盾牌或卸除零件并获得奖章“巨斧破坏者” |
| [illegible] | 长矛冲锋 | 装备长矛妨碍敌人的动作并获得奖章“长矛冲锋” |
| [illegible] | 死亡终结破坏者 | 装备大剑攻击已被卸除零件的敌人，让其再次被卸除零件并获得奖章“死亡终结破坏者” |
| 铜杯 | 束缚之鞭 | 装备鞭子使用 EX 技能麻痹敌人并获得奖章“束缚之鞭” |
| 铜杯 | 旋刃护盾 | 装备双刃用回旋攻击弹开敌人的子弹并获得奖章“旋刃护盾” |
| 铜杯 | 摔角手之爪 | 装备钩爪用摔跤攻击击破敌人并获得奖章“摔角手之爪” |
| 铜杯 | Gundam Fight！ Ready！ Go！ | 装备机动斗士（MF）系机体的手臂零件，并用拳法完成任务 |
| 铜杯 | 机械手臂是这样用的 | 不使用近战武器，用格斗完成任务 |
| 铜杯 | Gundam 破坏者 | 击破 1/60 比例的机体 |
| 铜杯 | Invitation | 完成序章 |
| 银杯 | Succeed | 完成任务“2：出现” |
| 金杯 | Wish To See You Again | [illegible] |
| 银杯 | 受到考验之力 | 完成剧情任务中所有难度为 9 的任务 |
| 铜杯 | 觉醒之力 | 发动觉醒 |
| 铜杯 | 意念之力 | 发动进化过的觉醒 |
| 铜杯 | 喷笔效果 | 获得“喷笔套件”后进入涂装菜单 |
| 铜杯 | 洗涂效果 | 获得“洗涂套件”后进入涂装菜单 |
| 铜杯 | 脚部脏淤 | 获得“脚部脏淤套件”后进入涂装菜单 |
| 铜杯 | 刮漆效果 | 获得“刮漆处理套件”后进入涂装菜单 |
| 铜杯 | 战伤效果 | 获得“战伤处理套件”后进入涂装菜单 |
| [illegible] | 属于自己的 Gundam | 编辑机体的名字 |
| 铜杯 | 自由创作 Gundam 模型！ | 改造一次零件 |
| 铜杯 | 我眼中看见的不是这把武器！ | 制作一次装备 |
| 铜杯 | 再把这家伙装在记录回路上吧 | 首次装备强化模块 |
| 铜杯 | Gundam 模型的玩法多彩多姿 | 解锁 50 张贴纸 |
| 铜杯 | Gundam 模型不断进化 | 解锁 100 张贴纸 |
| 银杯 | 请把这台机体染上你的颜色吧 | 解锁 150 张贴纸 |
| 铜杯 | 携带用道具要先装备才能用啊 | 在商店中购买选择性装备 |
| 铜杯 | 自然调整者 | 更换玩家的驾驶服造型 |
| 铜杯 | 赏心悦目的外盒彩绘 | 在商店中购买 Gundam 模型 |
| 铜杯 | HG 外盒堆积成塔 | 在商店中购买 10 个 Gundam 模型（HG） |
| 铜杯 | MG 外盒堆积如山 | 在商店中购买 10 个 Gundam 模型（MG） |
| 铜杯 | 我就是 MG！ | 组装出头、身体、手臂、脚、背包都是 MG 规格的机体 |
| 铜杯 | 高阶创坏者 | 击破 1000 台 1/144 比例的机体 |
| 铜杯 | 大师级创坏者 | 击破 200 台 1/100 比例的机体 |
| 铜杯 | 完美创坏者 | 击破 50 台 1/60 比例的机体 |
| 铜杯 | 卸除零件创坏者 | 击破 1000 台被卸除零件的机体 |
| 铜杯 | 即使是这样，我也有想要守护的据点！ | 在防卫目标的耐久值高于 75% 以上的状态下完成防卫任务或多重防卫任务 |




相比起前作来看，本作的系统更加人性化，玩家不必再用人品来拼钢普拉部件的等级，只需要花些时间去刷强化素材就可以将心爱的机体强化到最强，但游戏中的大部分武器依旧还是看人品出稀有素材才能制作，可见本作在时间和人品的这一平衡上下足了功夫。另外本作新增加的要素都非常实在，没有鸡肋的部分。值得一提的是本作的白金难度比前作还要低，有人带的情况下一天之内白金毫无问题，作为一个需要刷刷刷的游戏来说非常厚道。




原作为PC平台上《Fate/stay night》的FAN DISC，讲述了《Fate/stay night》之后半年的故事。而在《Fate/stay night》因为各种多媒体展开变得大红大紫的今天，这款作品终于也移植到了PSV平台上。本作相比原PC版最大的进化，就是增添了对话时的全程语音，对于喜好文字AVG的声优控来说，这也是极具魅力的购买要素

Guide 攻略透解 Through

文 白莱 美编 sienna

| PSV | | |
|---|---|---|
| Fate/hollow ataraxia | | |
| フェイト/ホロウ アタラクシア | | |
| 角川Games | 日版 | 2014年11月27日 |
| 1人 | 6480日元 | 对应PSV.TV |

## 基本操作

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动光标、项目选择 |
| 方向键 | 移动光标、项目选择 |
| 方向键← | 打开文本履历 |
| 方向键→ | 阅读文本 |
| ○ | 对话、确定 |
| × | 取消、消除文本、解除快进 |
| □ | 打开菜单 |
| △ | 切换画面显示比例 |
| L | 按住后文本回卷、地图左右切换 |
| R | 按住后文本快进、地图左右切换 |
| Start | 自动快进 ON/OFF |
| Select | 自动阅读 ON/OFF |
| 触摸屏 | 项目选择 |

## 奖杯攻略

本作的推进方式为Flag轮回制，玩家只能在有限的四日之内循环，超过10月11日就会迎来死亡。而玩家要做的事，就是在四日之间不断回收事件中的Flag，由Flag来引出新的事件，最终解明四日循环的谜团，到达最终的结局。每次轮回之后，只要保留了系统存档（四日结束后会自动提醒保存系统存档），Flag就会保留下来，在标题画面下选择Start即可开始新的一周目轮回。

游戏中带有“！”的选项或地点、人物，在选择后均能触发与主线剧情相关的重要事件，例如获得关键道具和Flag，看到之后应当优先选择。带有“NEW”的选项或地点、人物，则表示尚未触发的其他事件。如果想要达成100%事件，就要触发所有带有“！”和“NEW”的事件（包括“ECLIPSE”中的事件）。与奖杯相关的Special Gallery全都可以在游戏本篇中获得，不需要去玩任何附带的迷你游戏。

## 1周目

**10月8日**

【Flag：夜の圣杯战争1】

●午前

自室［大河］

●午后

街に出る

→柳洞寺

→境内［キャスター］

【Flag：キャスター回答】

●夜

「卫宫邸で过ごす」

→セイバーの部屋［セイバー］

「圣杯战争について」

【Flag：セイバー回答】

**10月9日**

●午前

街に出る

→学园

→三年廊下［莳寺］

●午后

街に出る

→间桐邸［樱］

【Flag：樱・监督役】

●夜

「夜の街を调べに行く」

「一人で。」

→柳洞寺

**10月10日**

●午前

樱の部屋［樱］

●午后

街に出る

→教会［？］

【Flag：ランサー・监督役】

●夜

「夜の街を调べに行く」

「一人で。」

→交差点

**10月11日**

●午前

街に出る

→郊外［イリヤ］

●午后

港［ランサー］

「圣杯战争について」

【Flag：ランサーの回答】

●夜

「夜の街を调べに行く」

「一人で。」

【Flag：四夜の终末】

## 2周目

**10月8日**

●午前

街に出る

→学园

「登校」

→生徒会室［一成］

●午后

弓道场［樱］

●放课后

バイトへ行く

「何事もなく定时になった」

●夜

「夜の街を调べに行く」

「一人で。」

→住宅地北

**10月9日**

●午前

街に出る

→港［セイバー］

※Special Gallery 追加（渡边明夫）

●午后

柳洞寺

→里の林［？］

●夜

「夜の街を调べに行く」

「一人で。」

→住宅地南

**10月10日**

●午前

街に出る

→学园

→校庭［三枝］

●午后

街に出る

→公园［美缀］

●夜

「夜の街を调べに行く」

「一人で。」

→大桥

## 3周目

**10月8日**

【Flag：夜の圣杯战争2】

●午前

街に出る

→幽灵洋馆［？］

「……やはり、いってみよう。」

●午后

卫宫邸

→セイバーの部屋［セイバー］

●夜

「卫宫邸で过ごす」

→ライダーの部屋［ライダー］

「圣杯战争について」

【Flag：ライダー回答】

**10月9日**

●午前

街に出る

→公园［？］

【Flag：金ぴか子供】

●午后

卫宫邸

→ライダーの部屋［ライダー］

●夜

「夜の街を调べに行く」

「セイバーと。」

→柳洞寺

**10月10日**

●午前

セイバーの部屋［セイバー］

●午后

街に出る

→学园

→三年廊下［？］

●夜

「夜の街を调べに行く」

「セイバーと。」

→交差点

**10月11日**

●午前

街に出る

→柳洞寺

→山门［キャスター］

●午后

境内［？］

●夜
「夜の街を调べに行く」
「セイバ－と。」
【Flag：凭夜のできごと】

4周目

10月8日
●午前
土藏［イリヤ］
●午后
自室［樱］
●夜
「夜の街を调べに行く」
「セイバ－と。」
→住宅地北

10月9日
●午前
街に出る
→远坂邸［？］
【Flag：馆扫除リベンジ】
●午后
港［ランサ－］
「……なにしてんだろ」
●夜
「夜の街を调べに行く」
「セイバ－と。」
→住宅地南

10月10日
●午前
街に出る
→驿前［イリヤ］
●午后
右上角"夜へ"
●夜
「夜の街を调べに行く」
「セイバ－と。」
→大桥
【Flag：デッドブリッジ】

5周目

10月8日
【Flag：夜の圣杯战争3】
●午前
土藏［？］
【Flag：魔术未修得】
●午后
右上角"夜へ"
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→セイバ－の部屋［セイバ－］
「夕食后は……」

10月9日
●午前
居间［セイバ－］
●午后
中庭［？］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→居间［大河］
「休もう」

10月10日
●午前
街に出る
→柳洞寺
→境内［大河］
●午后
街に出る
→港［ランサ－］
「过去に未练はあるのか」
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→土藏［？］

10月11日
●午前
街に出る
→郊外
【迷你游戏：风云イリヤ城】
※要玩3种迷你游戏，并且成功过关。
※迷你游戏"风云イリヤ城"开放，并获得奖杯"风云イリヤ城"。
●午后
サロン［イリヤ］
「どんな话をする……？」
「泊まっていく」
「そうだ、废墟へ行こう」
【迷你游戏：クイズ道场】
（※剧情来到此处时必定是"上级篇"，答案见攻略最后部分）
※全部回答正确获得トレジャ－カ－ド『お风呂强化

6周目

10月8日
●午前
街に出る
→教会［？］
【Flag：王の指摘】
●午后
驿前［キャスタ－］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→土藏［？］
【Flag：魔术习得】

10月9日
●午前
街に出る
→远坂邸［？］
【Flag：魔术协会の手纸】
●午后
柳洞寺
→里の林［？］
【Flag：残骸百景】
●夜
「夜の街を调べに行く」
「セイバ－と。」
→大桥
【Flag：ア－チャ－击破】
※Special Gallery追加（to18）

7周目

10月8日
●午前
居间［セイバ－］
●午后
居间［セイバ－］
「人生に优しき嘘を」
※特别编追加（セイバ－/プ－ル）
●夜
「夜の街を调べに行く」
「セイバ－と。」
→港

10月9日
●午前
玄关［？］
「谁かと」
「セイバ－と」
「プ－ルに行こう」
※Special Gallery追加（CHAN×CO）

10月10日
●午前
街に出る
→学园
→弓道场（樱）
【Flag：合宿1】
●午后

校庭［ライダ－］
●夜
「夜の街を调べに行く」
「セイバ－と。」
→驿前
10月11日
●午前
土藏［セイバ－］
●午后
居间［樱］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→樱の部屋［樱］
「そうだ、手纸を……」
【Flag：归国の报せ】

8周目

10月8日
●午前
街に出る
→学园
「登校」
→弓道场［樱］
●午后
屋上［ライダ－］
●放课后
バイトへ行く
「今日もよく动いた」
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→セイバ－の部屋［セイバ－］
「いつもの日课」
10月9日
●午前
樱の部屋［樱］
●午后
居间［イリヤ］
●夜
「夜の街を调べに行く」
「セイバ－と。」
→教会
【Flag：セイバ－败北】

9周目

10月8日
【Flag：夜の圣杯战争4】
【Flag：凛归国】
●午后
凛の部屋［凛］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→凛の部屋［凛］
「远坂に相谈する」
【Flag：凛の导き】
10月9日
●午前
街に出る
→驿前［セイバ－］
●午后
驿前［キャスタ－］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→樱の部屋［樱］
「……何か话があったような？」
10月10日
●午前
ライダ－の部屋［ライダ－］
●午后
中庭［セイバ－］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→凛の部屋［凛］
「……いや、先に风吕に入ってたっけ。」
10月11日
●午前
街に出る
→郊外
●午后
中庭［イリヤ］
●夜
「泊まっていく」
「最善を尽くしてみる……？」

10周目

10月8日
【Flag：夜の圣杯战争5】
●午前
街に出る
→学园
「登校」
→弓道场［凛］
【Flag：合宿2】
●午后
三年教室［凛］
※特别编追加（凛／新都）
●放课后
三年教室［大河］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→ライダ－の部屋［ライダ－］
「别に用事はない。风吕に入ろう。」
10月9日
●午前
街に出る
→商店街［ライダ－］
●午后
学园
→弓道场［樱］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→居间［大河］
「……いま、谁が风吕に入ってるんだ？」
10月10日
●午前
街に出る
→商店街［キャスタ－］
●午后
远坂邸［凛］
●夜
「夜の街を调べに行く」
「一人で。」
→幽灵洋馆
10月11日
●午前
街に出る
→港［慎二］
●午后
学园
→生徒会室［一成］
【Flag：合宿3】
●夜
「今日はもう眠る」

11周目

10月8日
●午前
ライダ－の部屋［ライダ－］

●午后
居间［セイバー］
「最悪を予见してこそ策士たる」
●夜
「夜の街を调べに行く」
「一人で。」
→港
10月9日
●午前
街に出る
→柳洞寺
→堂内［キャスター］
●午后
街に出る
→卫宫邸
→セイバーの部屋［セイバー］
●夜
「今日はもう眠る」
「合宿があったはずだ」
「少女を追う。」
【Flag：景山の一夜】

12周目

10月8日
【Flag：おとぎばなし】
●午前
街に出る
→教会［カレン］
「一度目だ。」
【Flag：カレン1】
●午后
商店街［セイバー］
●夜
「夜の街を调べに行く」
「一人で。」
→驿前
10月9日
●午前
右上角“午后へ”
●午后
街に出る
→柳洞寺
→境内［キャスター］
【Flag：守护者（柳洞）】
※Special Gallery追加（清原纮）
●夜
「夜の街を调べに行く」
「一人で。」
→教会

13周目

10月8日
●午前
街に出る
→教会［カレン］
「二度目だ。」
【Flag：カレン2】
●午后
远坂邸［凛］
●夜
「今日はもう眠る」
10月9日
【Flag：见えない片腕】
●午后
自室［慎二］
●夜
「今日はもう眠る」
10月10日
●午前
街に出る
→柳洞寺
→里の林［ライダー］
●午后
山门［アサシン］
●夜
「今日はもう眠る」
10月11日
●午前
街に出る
→郊外
●午后
サロン［樱］

14周目

10月8日
【Flag：夜の圣杯战争6】
●午前
街に出る
→教会［カレン］
「三度目だ。」
【Flag：カレン3】
【Flag：ロンドンの土产话】
●午后
间桐邸［慎二］
※Special Gallery追加（八重樫南）
10月9日
●午前
居间［大河］
【Flag：セイバーデート·学校】
※特别编追加（セイバー/学校）
●午后
街に出る
→公园［？］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→凛の部屋［凛］
「ロンドンの话を闻く」
【Flag：双子馆】
10月10日
●午前
玄关
「谁かと」
「セイバーと」
「学校に行こう」
【Flag：最后の守护者】
10月11日
●午前
街に出る
→公园［三枝］
●午后
幽灵洋馆［？］
【Flag：双子馆の杀人】
●夜
「今日はもう眠る」

15周目

10月8日
●午前
街に出る
→公园［？］
【Flag：守护者（剑士）】
●午后
港［ランサー］
「协力要请をしてみる」
【Flag：ランサー协斗】
●夜
「夜の街を调べに行く」
「一人で。」
→教会
【Flag：天の杯】

16周目

10月8日

【Flag：夜の圣杯战争 7】
●午前
街に出る
→教会［カレン］
「四度目だ。」
【Flag：カレン 4】
●午后
公园［美缀］
●夜
「今日はもう眠る」
10 月 9 日
●午前
右上角“午后へ”
●午后
街に出る
→学园
→生徒会室［一成］
●夜
「今日はもう眠る」
10 月 10 日
●午前
街に出る
→公园［？］
【Flag：守护者（魔术师）】
●午后
驿前［莳寺］
●夜
「今日はもう眠る」
10 月 11 日
●午前
街に出る
→郊外
●午后
サロン［イリヤ］
「天の杯として话をする」
【Flag：天の逆月】
※Special Gallery 追加（华々つぼみ）
●夜
「夜の街を调べに行く」
「黑い圣杯へ。」

17 周目

10 月 8 日
●午前
街に出る
→教会［カレン］
「……最后だ。」
【Flag：カレン 5】
10 月 9 日
●午前
右上角“午后へ”
●午后
街に出る
→远坂邸［？］
10 月 10 日
●午前
远坂邸［凛］
10 月 11 日
●午前
远坂邸［凛］

18 周目

10 月 8 日
●午前
街に出る
→商店街［？］
※Special Gallery 追加（ammi）
●午后
卫宫邸
→土藏［ライダー］
●夜
「夜の街を调べに行く」
「一人で。」
→教会
10 月 9 日
●午前
右上角“午后へ”
●午后
右上角“夜へ”
●夜
「夜の街を调べに行く」
「セイバーと。」
→教会
10 月 10 日
●午前
中庭［大河］
●午后
樱の部屋［樱］
●夜
「今日はもう眠る」
10 月 11 日
●午前
居间［セイバー］
※Special Gallery 追加（原田たけひと）
●午后
右上角“夜へ”
●夜
「夜の街を调べに行く」
「黑い圣杯へ。」

TRUE END

※ 至此所有 Flag 相关奖杯全部收齐，并迎来游戏结局。ED 画面之后标题画面变更，事件达成率为 74.9%，尚未取得的特殊 CG 为 3 张，尚未取得的奖杯也只剩 2 个。以下继续回收事件。

19 周目

10 月 8 日
●午前
街に出る
→港［大河］
●午后
港［ランサー］
「……なにしてんだろ」
●夜
「今日はもう眠る」
10 月 9 日
●午前
玄关［？］
「谁かと」
「远坂と」
「新都に行こう」
※Special Gallery 追加（029）
10 月 10 日
●午前
土藏［？］
●午后
居间［美缀］
●夜
「今日はもう眠る」
10 月 11 日
●午前
ライダーの部屋［樱］
●午后
自室［凛］
●夜
「今日はもう眠る」

20 周目

10 月 8 日
●午前
街に出る
→柳洞寺
→里の林［大河］

●午后
街に出る
→港［ランサ－］
「……なにしてんだろ」
●夜
「今日はもう眠る」
10月9日
●午前
右上角“次の日へ”
10月10日
●午前
街に出る
→港［凛］
●午后
商店街［冰室］
●夜
「今日はもう眠る」
10月11日
●午前
街に出る
→郊外
●午后
森の废墟
「初级编」
【迷你游戏：クイズ道场】
（答案见攻略最后部分）
※全部回答正确获得トレジャ－カ－ド『灵药补充
●夜
「泊まっていく」
「大人しく寝る」
21周目
10月8日
●午前
街に出る
→学园
「登校」
→三年教室［美缀］
●午后
屋上［凛］
●放课后
生徒会室［イリヤ］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→凛の部屋［凛］
「……ちょっと様子を见にいくか？」
10月9日
●午前
右上角“次の日へ”
10月10日
●午前
街に出る
→柳洞寺
→山门［冰室］
※EXブロック『冰室恋爱探侦』开放。（标题画面追加新选项“ECLIPSE”）
●午后
右上角“夜へ”
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→居间［大河］
「（……おや、谁か来たような气がする……）」
10月11日
●午前
街に出る
→郊外
●午后
ロビ－［セラ］
●夜
「泊まっていく」
「セラを恨みながら寝る」
22周目
10月8日
●午前
街に出る
→学园
「登校」
→三年教室［大河］
●午后
三年教室［慎二］
●放课后
「バイトへ行く」
「今日は残业をしよう」
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→居间［大河］
「☆『しすた－くらいしす』☆」
※Special Gallery追加（黑卫门）
10月9日
●午前
街に出る
→柳洞寺
→里の林［リズ］
※获得"おかしなカプセル"。
●午后
右上角“夜へ”
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→居间［大河］
「（……おや、谁か来たような气がする……）」
10月10日
●午前
右上角“次の日へ”
10月11日
●午前
街に出る
→柳洞寺
→境内［葛木］
●午后
里の林［？］
※获得オ－パ－ツ『カプセル』。
●夜
「今日はもう眠る」
23周目
10月8日
●午前
街に出る
→学园
「登校」
→三年教室［葛木］
●午后
右上角“次の日へ”
10月9日
●午前
右上角“次の日へ”
10月10日
●午前
右上角“次の日へ”
10月11日
●午前
街に出る
→港［慎二］
【迷你游戏：カプセルさ－ばんと】
※迷你游戏“カプセルさ－ばんと”开放，并获得奖杯“カプセルさ－ばん

と”。至此只余下 1 张特殊 CG 即可拿到白金奖杯。
●午后
公园［ランサ－］
●夜
「今日はもう眠る」

**24 周目**

**10 月 8 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 9 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 10 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 11 日**
●午前
街に出る
→商店街［キャスタ－］
●夜
「今日はもう眠る」

**25 周目**

**10 月 8 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 9 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 10 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 11 日**
●午前
街に出る
→学园
→屋上［セラ］
●午后
三年廊下［？］
●夜
「今日はもう眠る」

**26 周目**

**10 月 8 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 9 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 10 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 11 日**
●午前
街に出る
→学园
→校庭［ア－チャ－］
●午后
三年廊下［？］
●夜
「今日はもう眠る」

**27 周目**

**10 月 8 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 9 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 10 日**
●午前
右上角“午后へ”
●午后
土蔵［ライダ－］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→ライダ－の部屋［ライダ－］
「圣杯战争について」
※Special Gallery 追加（碧风羽）
※ 至此获得白金奖杯。之后的要素全部为事件达成度 100% 收集。
**10 月 11 日**
●午前
街に出る
→驿前［蒔寺］
●午后
远坂邸［凛］
●夜
「卫宫邸で过ごす」
→ライダ－の部屋［ライダ－］
「样子を见る。」
※ 特别编追加（樱 / 买い物）

**28 周目**

**10 月 8 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 9 日**
●午前
玄关［？］
「谁かと」
「樱と」
「买い物に行こう」
**10 月 10 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 11 日**
●午前
右上角“午后へ”
●午后
街に出る
→驿前［凛］
●夜
「今日はもう眠る」

**29 周目**

**10 月 8 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 9 日**
●午前
右上角“次の日へ”
**10 月 10 日**
●午前
右上角“次の日へ”
10 月 11 日★★
●午前
右上角“午后へ”
●午后
ライダ－の部屋［ライダ－］
●夜
「今日はもう眠る」

**30 周目**

**10 月 8 日**
●午前
→驿前［凛］
※ 特别编追加（凛 / プ－ル）
●午后
右上角“次の日へ”
**10 月 9 日**
●午前
玄关［？］
「谁かと」
「远坂と」

「プ－ルに行こう」

10 月 10 日

●午前

右上角“午后へ”

●午后

自室［櫻］

※ 特別編追加（櫻 / プ－ル）

●夜

「今日はもう眠る」

10 月 11 日

●午前

右上角“午后へ”

●午后

街に出る

→商店街［キャスタ－］

●夜

「今日はもう眠る」

31 周目

10 月 8 日

●午前

右上角“次の日へ”

10 月 9 日

●午前

玄关［？］

「谁かと」

「櫻と」

「プ－ルに行こう」

10 月 10 日

●午前

右上角“次の日へ”

10 月 11 日

●午前

右上角“午后へ”

●午后

居间［キャスタ－］

●夜

「今日はもう眠る」

32 周目

10 月 8 日

●午前

右上角“次の日へ”

10 月 9 日

●午前

玄关［？］

「谁かと」

「イリヤと」

「……そういえば……」

10 月 10 日

●午前

右上角“次の日へ”

10 月 11 日

●午前

右上角“午后へ”

●午后

街に出る

→柳洞寺

→山门［凛］

●夜

「今日はもう眠る」

33 周目

10 月 8 日

●午前

右上角“次の日へ”

10 月 9 日

●午前

右上角“次の日へ”

10 月 10 日

●午前

右上角“次の日へ”

10 月 11 日

●午前

街に出る

→郊外

●午后

森の废墟［？］

「中级编」

【迷你游戏：クイズ道场】

（答案见攻略最后部分）

※ 全部回答正确后ドリンク获得补充。

●夜

「归る」

「今日はもう眠る」

34 周目

10 月 8 日

●午前

右上角“次の日へ”

10 月 9 日

●午前

右上角“次の日へ”

10 月 10 日

●午前

右上角“次の日へ”

10 月 11 日

●午前

街に出る

→郊外

●午后

森の废墟［？］

「任せる」

【迷你游戏：クイズ道场】

（答案见攻略最后部分）

※ 全部回答正确后ドリンク获得补充。

●夜

「归る」

「今日はもう眠る」

ECLIPSE

学园［三枝］

（冰室恋爱探侦）

※EX ブロック『后日谈』开放。

居间［バゼット］

（后日谈）

※ 至此全事件达成率理应为 100%，但实际上却显示为 98.4%。

35 ～ 38 周目

10 月 8 日

●午前

街に出る

→教会［カレン］

※ 不知为何原本看过的剧情会再次变为未阅，“！”也会重新出现。将 4 个带“！”的选项分别重新选择一次，即可达成 100%。（每看过一次之后立刻按□键调出菜单，选择 Save & Title 能加快速度。）



## クイズ道场

出现方式 1：10 月 11 日午前前往郊外（アインツベルン城），再前往森の废墟。可选择的等级为「任せる」（最上级编）、「初级编」和「中级编」。5 道问题全部回答正确获得トレジャ－カ－ド『灵药补充』。

出现方式 2：10 月 11 日午前前往郊外（アインツベルン城），晚上选择「泊まっていく」→「そうだ、废墟へ行こう」。问题固定为上级编。5 道问题全部回答正确获得トレジャ－カ－ド『お风呂强化』。




### 初级编

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| この中で仲间はずれは谁？ | 远坂凛 |
| シロウの主なアルバイト先は？ | 酒屋コペンハ－ゲン |
| セイバ－ちゃんの宝具数は？ | 三つ。 |
| ランサ－兄さんは何处の英雄？ | アイルランド |
| 一度の圣杯战争で召唤できるサ－ヴァントの数は？ | 七人。 |
| 远坂家の家训は？ | 常に优雅であれ。 |
| 舞台になっている街の名前は？ | 冬木市 |
| 我。これをなんと读む！ | オレ |
| 奇迹の女教师・藤村大河。その部活は？ | 弓道部 |
| 魅惑の女教师・藤村大河。その授业は？ | 英语 |

### 中级编

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| この中でセイバ－ちゃんのスキルに含まれないものは | 食寝 |
| ぷりてぃ－うぃっちぜるれっち－？ | いいえ。 |
| わたしのお爷ちゃんの名前わかるかな－。 | 藤村雷画 |
| イリヤちゃんが苦手な动物は？ | 猫 |
| キャスタ－姐さんはエルフ耳である。 | そうだよ。でも修正パッチあてないとダメだよ。 |
| セイバ－ちゃんの服はもともと谁が买ったもの？ | 言峰绮礼 |

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| ランサ－兄さんはもともと谁のサ－ヴァントだった？ | バゼット |
| リズっちのちゃんとした名前は？ | リ－ゼリット |
| 樱ちゃんのお姉さんは？ | 远坂凛 |
| 士郎が得意とする料理ジャンルは？ | 和风 |
| 凛が言峰に教わったのは、 | 护身术の基础 |
| 驿前のデパ－トの名前は？ | ヴェルデ |
| 冬木港で泽山钓れる鱼は？ | 鲭 |
| 卫宫邸道场にある左の挂け轴の文字は？ | 无尽 |
| 天地乖离す开辟の星。これをなんと叫ぶ！？ | エヌマ・エリシエ |

### 最上级编

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| なんか、カ－ドで世界を灭ぼそうとする火龙の名前は？ | パヤパヤ |
| ア－チャ－さん钓り装备は全部でいくら？ | 二十万とんで三千 |
| セイバ－の能力值（マスタ－・远坂凛の场合）でAでないものはどれ？ | AGI（敏捷） |
| フェイトの发卖日は？ | 2004 年 1 月 30 日 |
| フェイト本编の圣杯は第何号？ | 七百二十六号 |
| 冬木市を二分する川の名前は？ | 未远川 |
| 莳寺さんの先祖は何をしていた人だと思う？ | 海贼 |

### 上级编

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| このファンディスクのヒロインは藤村大河である。 | そこまでにしておけよ藤村。 |
| 时代は藤村大河である。 | …………まあ、梦を见るのは自由ですよね。 |
| 『Fate』第一回人气投票、ぶっちぎりの一位は藤村大河である。 | 九位でしょ、误字っすか？ |
| 『Fate』のヒロインは藤村大河である。 | どこの Fate ですかそれ。 |
| 『Fate』には第四の隐しル－ト『藤ねえドキドキハニ－授业七时间目』が存在する。 | 七时间目なんて今时どこにもないですよ。 |

## 奖杯列表

| | | |
|---|---|---|
| 白金 | オ－ルクリア | 获得其他所有奖杯 |
| 银杯 | 夜の圣杯战争 1 | 获得 Flag『夜の圣杯战争 1』 |
| 铜杯 | 樱・监督役 | 获得 Flag『樱・监督役』 |
| 铜杯 | ランサ－・监督役 | 获得 Flag『ランサ－・监督役』 |
| 铜杯 | 四夜の终末 | 获得 Flag『四夜の终末』 |
| 银杯 | 夜の圣杯战争 2 | 获得 Flag『夜の圣杯战争 2』 |
| 铜杯 | デッドブリッジ | 获得 Flag『デッドブリッジ』 |
| 铜杯 | セイバ－回答 | 获得 Flag『セイバ－回答』 |
| 铜杯 | ライダ－回答 | 获得 Flag『ライダ－回答』 |
| 铜杯 | ランサ－回答 | 获得 Flag『ランサ－回答』 |

| 奖杯 | 名称 | 取得条件 |
|---|---|---|
| 铜杯 | キャスター回答 | 获得Flag『キャスター回答』 |
| 铜杯 | 凭夜のできごと | 获得Flag『凭夜のできごと』 |
| 银杯 | 夜の圣杯战争3 | 获得Flag『夜の圣杯战争3』 |
| 铜杯 | 金ぴか子供 | 获得Flag『金ぴか子供』 |
| 铜杯 | 魔术未修得 | 获得Flag『魔术未修得』 |
| 铜杯 | 王の指摘 | 获得Flag『王の指摘』 |
| 铜杯 | 魔术修得 | 获得Flag『魔术修得』 |
| 铜杯 | 残骸百景 | 获得Flag『残骸百景』 |
| 铜杯 | アーチャー击破 | 获得Flag『アーチャー击破』 |
| 铜杯 | セイバー败北 | 获得Flag『セイバー败北』 |
| 银杯 | 夜の圣杯战争4 | 获得Flag『夜の圣杯战争4』 |
| 铜杯 | 馆扫除リベンジ | 获得Flag『馆扫除リベンジ』 |
| 铜杯 | 魔术协会の手纸 | 获得Flag『魔术协会の手纸』 |
| 铜杯 | 归国の报せ | 获得Flag『归国の报せ』 |
| 铜杯 | 凛归国 | 获得Flag『凛归国』 |
| 铜杯 | 凛の导き | 获得Flag『凛の导き』 |
| 银杯 | 夜の圣杯战争5 | 获得Flag『夜の圣杯战争5』 |
| 铜杯 | 合宿1 | 获得Flag『合宿1』 |
| 铜杯 | 合宿2 | 获得Flag『合宿2』 |
| 铜杯 | 合宿3 | 获得Flag『合宿3』 |
| 铜杯 | 景山の一夜 | 获得Flag『景山の一夜』 |
| 铜杯 | カレン1 | 获得Flag『カレン1』 |
| 铜杯 | カレン2 | 获得Flag『カレン2』 |
| 铜杯 | おとぎばなし | 获得Flag『おとぎばなし』 |
| 铜杯 | 守护者（柳洞） | 获得Flag『守护者（柳洞）』 |
| 铜杯 | セイバーデート・学校 | 获得Flag『セイバーデート・学校』 |
| 铜杯 | 最后の守护者 | 获得Flag『最后の守护者』 |
| 铜杯 | 见えない片腕 | 获得Flag『见えない片腕』 |
| 银杯 | 夜の圣杯战争6 | 获得Flag『夜の圣杯战争6』 |
| 铜杯 | カレン3 | 获得Flag『カレン3』 |
| 铜杯 | ロンドンの土产话 | 获得Flag『ロンドンの土产话』 |
| 铜杯 | 守护者（剑士） | 获得Flag『守护者（剑士）』 |
| 铜杯 | 双子馆 | 获得Flag『双子馆』 |
| 铜杯 | 双子馆の杀人 | 获得Flag『双子馆の杀人』 |
| 铜杯 | ランサー协斗 | 获得Flag『ランサー协斗』 |
| 铜杯 | 天の杯 | 获得Flag『天の杯』 |
| 银杯 | 夜の圣杯战争7 | 获得Flag『夜の圣杯战争7』 |
| 铜杯 | カレン4 | 获得Flag『カレン4』 |
| 铜杯 | 守护者（魔术师） | 获得Flag『守护者（魔术师）』 |
| 银杯 | 天の逆月 | 获得Flag『天の逆月』 |
| 金杯 | エンディング | 达成TRUE END |
| 银杯 | スペシャルギャラリーを揃えた | 集齐全部Special Gallery |
| 银杯 | 风云イリヤ城 | 初次完成迷你游戏“风云イリヤ城” |
| 银杯 | カプセルさーばんと | 初次完成迷你游戏“カプセルさーばんと” |




游戏的剧本量极其庞大，不看攻略想要达成100%事件收集绝非易事。不过好在本作的白金奖杯要求并不像PSV平台的前作那样苛刻，只要跟着攻略走，不用看完所有事件也能达成白金要求。总的来说这是一款白金神作，按照攻略全程快进的话，约4小时不到即可拿到白金奖杯。另外刚刚入型月坑的玩家也可以通过本作来进一步加深对“《Fate》系列”的了解。

戦国無双 Chronicle 3

3DS/PSV

# 战国无双 编年史 3

本辑研究为各位读者补完本作的全任务条件以及秘藏武器攻略，奖杯的相关内容请参看“白金殿堂”栏目。《编年史3》的秘武打法比较传统，整体难度也比《Z54》高，不过由于锻造武器系统非常自由，只要玩家肯花时间打造出强力武器，秘武的难度也会直线下降。

## 无双演武



“无双演武”共有47关，按照时间顺序排列，左、右分别表示“正史”和“假想”两条路线。不断完成关卡就可以推进正史路线，而假想路线上的关卡需要满足两个条件才能开启：①已触发特定的事件；②相关角色的友好度满足要求。虽然解禁相关的事件只能看到所需数量，并没有具体提示，但其实只要玩家达成相关角色的友好度要求，自然而然就可以触发对应的事件，因此专心提升友好度即可。除了茶会中的对话外，在查询无双演武的路线时也要多留意是否已有“NEW”字样的新事件开放。

后文按照年份顺序介绍本模式下全部关卡的战场任务，带有“IF”图标的是假想路线的关卡。部分关卡带有“改”字样，比如“川中岛决战”和“川中岛决战·改”，其前期的流程和任务是基本一致的，但后期会因为友好度事件的关系，触发避免某些角色死亡的强制剧情，从而迎来皆大欢喜的结局。由于这类关卡的任务完成度是分开算的，战历条件也有所不同，因此后文也会分列两次。当玩家完成关卡内的所有任务后，普通过关的银色“CLEAR”字样就会变成金色。

大部分EX任务的触发都需要满足一定条件，而且本作还追加了“角色友好度达到一定程度”、“已完成过某关卡”这类隐性条件，因此建议玩家在前中期不需要执着于任务的触发，尽快提升友好度、解锁关卡即可，等全员友好度都达到最大后，再回头逐关解决。如果更换过出战角色，部分任务的要求、比如用某角色击破特定敌将会发生少许变化，后文任务内容皆以默认的出战角色为准。注意有些任务是相互矛盾的，不可能在一次游戏的过程中同时触发。在后文描述的任务条件中，①、②、③表示并列关系，需要同时满足才行，而A、B、C表示的条件满足任意一个皆可触发。



## 秘藏武器

本作中每名角色都有两把秘藏武器，第一把秘武是传统的打法，要求与该武将的友好度达到“信赖”以上，并以“难しい”以上难度、在特定关卡中达成特定条件，战场上会出现武器输送兵，击破后过关时就能获得。（注意，败北只能得到武器箱中的武器，无法获得秘武。）自创主人公的5把武器略为特殊，是通过完成对应战历获得的。第二把秘武则是在已获得第一秘武的前提下，到“练武馆”模式的“交换所”直接以2万点兑换得到。后文也会穿插介绍各关卡的相关秘武打法。



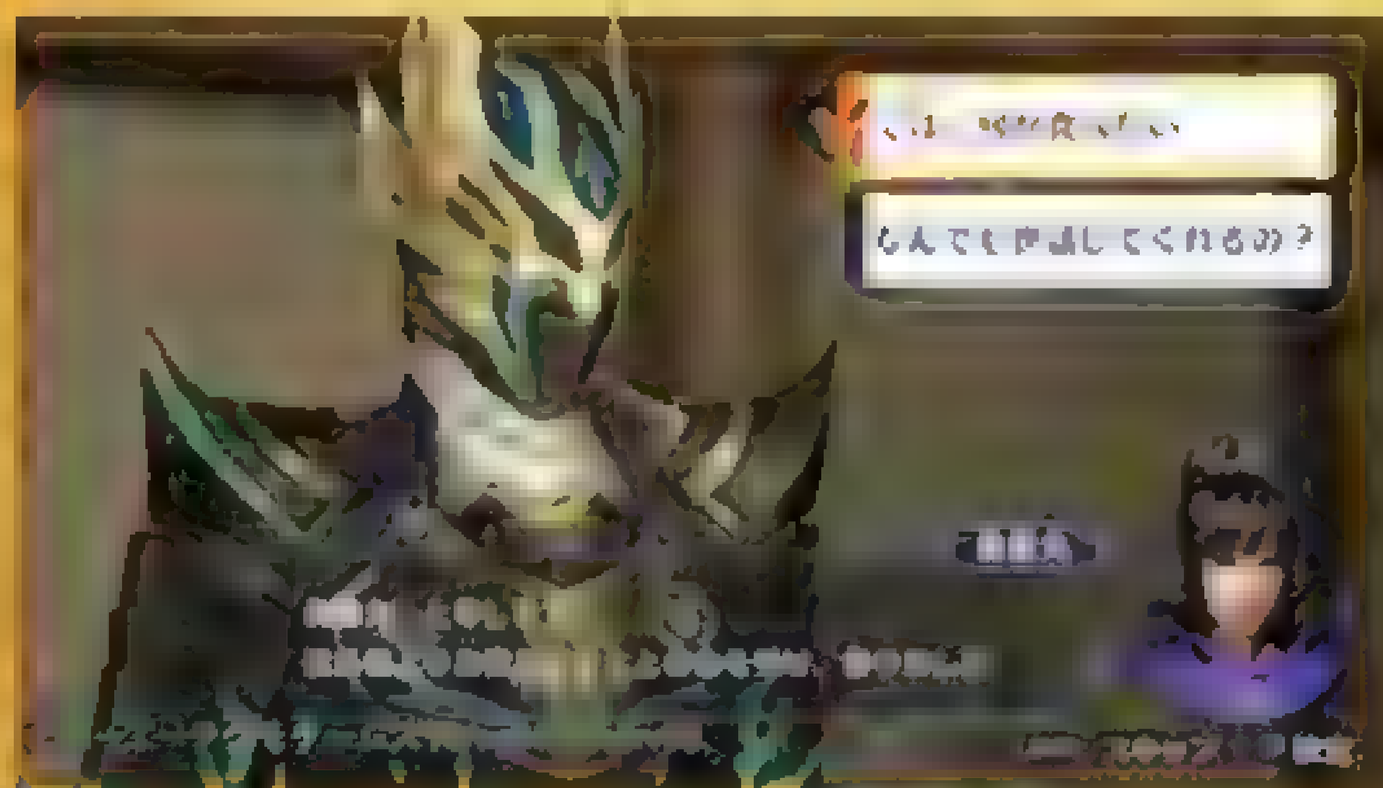


### 自创 刀、枪、薙刀

秘藏武器：童子切安纲、菊地千本枪、弁庆岩融

官方条件：自创主人公装备“刀、枪、薙刀”在任意关卡达成千人斩

流程参考：由于不限制关卡、只要求“难”以上难度，推荐选择前期的“桶狭间の战い”来达成。自创主人公设置在1号位，一路杀敌即可，只有西侧区域的任务需要切换同伴完成，早川殿率援军出现时，还会伴随不少敌兵。自创主人公的秘武并不需要击破武器输送兵，只要达成条件过关，解锁战历拼图的同时就会获得。

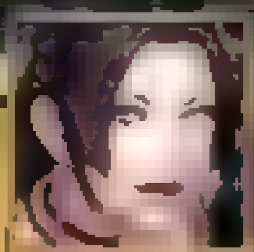


## 1556年 长良川の战い

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 义龙军先锋 | 击破竹腰道镇 | 玩家入侵西南砦的前提下满足：A战斗开始2分钟；B击破数20以上（3DS版16以上） |
| 2 | 据点を确保せよ | 击破织田信胜、柴田胜家 | 任务1成功后 |
| 3 | 哨戒など无用 | 击破千石又一 | 任务2发生后，击破柴田胜家 |
| 4 | ただ进军あるのみ | 击破任意4名敌将 | 任务2、3成功后 |
| 5 | 渡りますか? 渡りませんか? | 羽柴秀吉到达木桥 | 任务4发生后 |
| EX1 | 知らぬ存ぜぬ | 1分钟内击破竹中半兵卫 | 【道具】①任务4、5成功；②斋藤道三战死 |
| EX2 | そびえ立つものを倒せ | 击破橹上的4名弓兵长，阻止阿市败走 | 【武器】A操作角色中没有阿市，阿市到达东南区域；B任务4、5成功后，玩家到达东南区域 |
| EX3 | 蝶 | 用无双奥义击破斋藤义龙 | 【道具】①与织田信长的友好度“良好”以上；②战斗开始后10分钟内；③任务EX1、EX2成功 |

## 1560年 桶狭间の战い

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 今川の本阵を探せ | 夺取丹下砦、善照寺砦，探查今川本阵 | 战斗开始后一定时间 |
| 2 | 里道を进め | 击破朝比奈泰朝、井伊直盛，压制东砦 | 任务1成功后 |
| 3 | 德川との激突 | 击破德川先锋部队的德川家康、酒井忠次、石川家成，对敌人发起佯攻 | 任务2发生后 |
| 4 | 今川本阵を奇袭せよ! | 奇袭今川本阵 | 任务2、3成功后 |
| 5 | 今川を狩る | 击破近藤景春、关口亲永、庵原元政，令丸根砦开门 | 击破今川义元 |
| 6 | 逃亡者歼灭 | 阻止鹈殿长照、蒲原氏德、三浦义就到达退却地点 | 任务5成功后 |
| EX1 | 察知する今川 | 阻止葛山氏元接近织田信长 | 【金钱】①操作角色中没有织田信长，织田信长入侵善照寺砦；②任务4未发生；③击破濑名氏俊 |
| EX2 | 功を焦る | 击破一宫宗是、浅井长政，援护前田利家 | 【金钱】玩家操作的角色3与角色4接近 |
| EX3 | 暗跃する影 | 阻止服部半藏入侵中岛砦 | 【武器】①完成过关卡“远州错乱”；②击破井伊直虎、濑名氏俊后，玩家接近东砦 |
| EX4 | 功を立てる | 击破稻姬，压制鸣海城 | 【金钱】任务EX2成功后，玩家接近鸣海城 |
| EX5 | 今川家の忠义者 | 击破冈部元信、山口教继，夺取鹫津砦 | 【金钱】冈部元信生存的前提下，玩家操作的角色4接近鹫津砦 |
| EX6 | 鬼神との战い | 击破本多忠胜 | 【武器】任务5结束前满足：A玩家接近本多忠胜；B本多忠胜的HP低于30%以下 |
| EX7 | 家を守るため | 击破早川殿、今川氏真 | 【道具】①与早川殿的友好度“良好”以上；②任务5成功 |



## 浓姬

**秘藏武器：** 蛭矸

**官方条件：** ①开战后7分钟内；②操作浓姬击破今川义元。



## 前田利家

**秘藏武器：** 苇原火远理命

**官方条件：** ①前田利家的体力保持在50%以上；②任务EX4～6成功；③操作利家击破本多忠胜、稻姬、冈部元信、山口教继。

**流程参考：** 两人的秘武可以同时达成。把浓姬设置在1号位，快速完成任务1～4即可，奇袭今川本阵时对方没有士气强化效果，配合强化攻击力的战技轻松就能秒杀。不过输送兵的出现位置是在今川本阵东南悬崖上的诘所，不妨派2号位的同伴提前卡位。

利家则推荐换到3号位，并带一个有"坚守"或"忍耐"战技的同伴。西侧利家可以操控后先完成任务3和任务EX2，等敌方士气下降后再进入鸣海城击破稻姬。随后的难点在于正面对抗斗气状态的本多忠胜，如果事先没怎么练过利家，两三下就会被打黄血，因此要带着防御系战技的效果开战，并时刻注意体力情况。

## 1560年 义元上洛战 【IE】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 一抹の不安 | 击破竹林中的5名弓兵长，确保传令的进军路线 | 战斗开始后 |
| 2 | 善照寺制压 | 击破佐久间信盛、佐久间信辰 | A玩家入侵善照寺砦；B击破弓兵长3名以上 |
| 3 | 功はあげさせない | 阻止前田利家、柴田胜家入侵鸣海城 | 任务1、2成功后 |
| 4 | 父の仇 | 击破池田恒兴、林秀贞 | 任务3结束，且不满足任务EX5的触发条件（与任务EX5不可兼得） |
| 5 | 绝体绝命 | 击破羽柴秀吉、毛利良胜、森可成、佐佐成政、服部小平太，阻止今川义元败走 | 任务4或EX5发生后 |
| 6 | 味方を救援 | 击破河尻秀隆、岩室重休、佐佐政次，阻止濑名氏俊、三浦义就、松井宗信败走 | 任务5成功后 |
| 7 | 凛々しき少年剑士、推参 | 击破森兰丸 | 任务6结束后 |
| EX1 | 鹫巢砦攻略、难航中 | 击破织田秀敏、饭尾定宗、饭尾尚清，阻止朝比奈泰朝、本多忠真败走 | 【金钱】①任务4未发生；②目标我方武将生存；③玩家接近鹫巢砦 |
| EX2 | 潜む敌 | 击破水野忠光、簗田政纲，压制丹下砦 | 【金钱】①任务4未发生；②战斗开始后1分钟内任务2成功；③玩家入侵丹下砦 |
| EX3 | 豪杰对决 | 阻止前田庆次接近本多忠胜 | 【武器】操作角色中没有本多忠胜，任务6发生后 |
| EX4 | 姬对决 | 击破浓姬，阻止稻姬败走 | 【道具】操作角色中没有稻姬，任务6发生后玩家接近浓姬 |
| EX5 | 父との共斗 | 击破池田恒兴、林秀贞，阻止井伊直盛败走 | 【武器】①与井伊直虎的友好度"信赖"以上；②操作角色中有今川义元（限4号位）；③任务1～3、EX1、EX2成功；④任务4未发生；⑤操作角色中有井伊直虎，且直虎的击破数200以上（3DS版160以上）（与任务4不可兼得） |
| EX6 | 海道一の弓取り | 用今川义元击破织田信长 | 【道具】①与今川义元的友好度"信赖"以上；②操作角色中有今川义元，用义元接近织田信长 |



## 今川义元

**秘藏武器：** 意富加牟豆美

**官方条件：** ①今川义元的击破数100以下；②任务7、EX3、EX4成功。

**流程参考：** 本秘武的官方条件并不确切，经测试还必须由义元击破前田庆次、浓姬、森兰丸后，才能触发输送兵登场。以默认位置出战，快速完成任务5并救出义元后，先把他安排到没有人的角落待机，让其他角色扫清东南和西南出现的援军，并把庆次和浓姬打成残血状态后，再让义元过来补刀，最后登场的森兰丸也同样如法炮制。



## 1565年 远州锴乱

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 曳马城へ急ぐ | 击破小原镇实、庵原元政，救援曳马城 | 战斗开始后 |
| 2 | 危险を顾みず | 护送菅沼定盈到达中央砦 | ①任务结束1个以上；②击破敌将2名以上 |
| 3 | 今川衰退 | 击破斋藤为吉、松下之纲、濑名氏俊、鹈殿氏长 | 任务2成功后 |
| 4 | 家を守るために…… | 击破早川殿 | 任务1成功后满足：A玩家接近早川殿；B击破任务3目标敌将任意1人 |
| 5 | 心狭きもの | 击破浅井政敏、庵原忠缘，阻止近藤康用败走 | 任务3成功后 |
| 6 | 里切りを许さず | 击破北条氏政、猪俣邦宪、北条纲房，阻止菅沼忠久、近藤康用、铃木重时败走 | 任务4成功、任务5结束后 |
| EX1 | 今川に尽くすもの | 1分钟内击破冈部元信、安部元真、冈部正纲 | 【金钱】战斗开始后 |
| EX2 | 田鹤を思い | 击破井伊直虎、小野道好，压制曳马城 | 【金钱】A玩家入侵东南的曳马城；B击破井伊直虎或小野道好 |
| EX3 | 风魔の暗跃 | 击破风魔小太郎，阻止其到达德川本阵 | 【武器】任务6发生后，玩家接近从西侧诘所登场的风魔小太郎 |
| EX4 | 逃亡を许さぬ | 阻止今川氏真到达退却地点 | 【道具】A击破任务6目标敌将任意2人；B任务6失败 |
| EX5 | 战姬袭来 | 击破甲斐姬 | 【武器】①与甲斐姬的友好度“良好”以上；②玩家接近早川殿 |
| EX6 | 武勇を示す | 比真田幸村先一步入侵挂川城 | 【道具】①操作角色中没有真田幸村；②任务EX4发生 |
| EX7 | 后续部队を击て | 用服部半藏击破御宿政友、清水康英 | 【金钱】任务6发生后 |

### 服部半藏

秘藏武器：暗牙黄泉津

官方条件：①服部半藏的击破数100以上（3DS版80以上）；②开战后210秒内完成任务EX2；③任务EX3、EX7成功。

流程参考：半藏以默认位置出战即可，开场迅速完成任务1和EX1，从南侧进军的角色最好攒一个无双极意，待触发田鹤阵亡事件后便于立刻击破井伊直虎和小野道好。随后按部就班地推进流程，北条援军到来前派人在西侧诘所堵截风魔，半藏登场并完成任务EX7后，稍微刷一下击破数就能轻松达成了。



## 1565年 长筱防卫战 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 战国最强の武田骑马军团 | 击破望月信永、横田康景 | 战斗开始后 |
| 2 | 焦らずじっくりと | 击破绫御前和5名阴阳师 | A玩家接近绫御前或阴阳师；B击破敌将2名以上 |
| 3 | 真田兄弟进军 | 阻止真田信之、真田幸村入侵今川本阵 | 任务1、2成功后 |
| 4 | 义元の策、不发 | 击破上杉景胜、直江兼续、直江景纲、色部长实、北条景广 | 任务3结束后 |
| 5 | 义元の真意 | 击破所有敌将获得胜利 | 任务4成功后 |
| EX1 | 无敌の武田骑马军团 | 击破山县昌景、武田信丰、马场信房、内藤昌丰 | 【金钱】战斗开始后1分钟内，任务1成功 |
| EX2 | 孤立する味方 | 击破真田信纲、真田昌辉，救援朝比奈泰朝、葛山氏元 | 【武器】目标我方武将生存的前提下，击破东北砦的任意1名门守备头 |
| EX3 | 背后を突く | 阻止上杉景胜、直江兼续入侵长筱城 | 【道具】任务4发生后，玩家接近上杉景胜或直江兼续 |
| EX4 | 乐して胜つ | 阻止岛左近接近今川义元 | 【金钱】①操作角色中没有今川义元；②任务5发生后，玩家接近从北侧诘所登场的岛左近 |
| EX5 | 越后の龙狩り | 用无双奥义击破上杉谦信 | 【金钱】上杉谦信生存的前提下击破武田信玄（与任务EX6不可兼得） |
| EX6 | 甲斐の虎狩り | 用无双奥义击破武田信玄 | 【金钱】武田信玄生存的前提下击破上杉谦信（与任务EX5不可兼得） |
| EX7 | 长筱城を守る | 击破川淦信实、三枝昌贞，阻止酒井忠次、奥平信昌、松平景忠败走 | 【武器】①与德川家康的友好度“信赖”以上；②目标我方武将生存的前提下，任务3结束 |
| EX8 | 守り胜つ | 今川义元的体力保持在50%以上获得胜利 | 【道具】①与今川义元的友好度“信赖”以上；②敌将从未入侵今川本阵；③我方没有武将败走；④今川义元的体力保持在90%以上；⑤任务5发生 |

### 井伊直虎

秘藏武器：战沓倭姬

官方条件：开战后10分钟内，操作井伊直虎完成任务EX1～4，且4个任务皆在90秒内成功。

流程参考：经测试绫御前和真田兄弟也都必须由直虎亲手击倒。直虎以默认2号位出阵，其他同伴最好备有2个降低士气的战技。开战后任务1交由同伴快速完成，直虎就守在武田骑马队即将登场的西侧诘所，任务EX1成功后立刻赶去东北砦解救NPC（砦中有一个全回复的般若汤）。随后直虎转向南侧，在降低士气的战技效果下亲手击破绫御前，同伴则负责堵截随后出击的真田兄弟，再交给直虎逐一击破。鹫巢山砦开门后，果断发动降低士气的战技供直虎进去速杀敌将，最后调她到正北迎击登场的岛左近。

## 1567年 德川家康の乱 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 冲突 | 1分钟内击破鸟居元忠、石川数正 | 战斗开始后 |
| 2 | 天下无双壁 | 击破本多忠胜，救出今川义元 | 任务1成功后 |
| 3 | 次郎法师奋斗 | 用井伊直虎击破任意3名敌将 | 任务2结束后 |
| 4 | 氏真完全包围 | 击破小少将、柳生宗矩、十河存保、松永久通、三好政康，阻止今川氏真败走 | 任务3发生后 |
| 5 | 浅井军袭来 | 2分钟内击破藤堂高虎、大谷吉继、石田三成 | 任务4结束后 |
| 6 | 炎の中で | 击破稻姬 | 任务3、5结束后 |
| EX1 | 阿国の优しさ | 2分钟内援护阿国与今川氏真合流 | 【金钱】①操作角色中没有阿国；②任务3未发生；③任务1开始后45秒内成功；④玩家接近阿国 |
| EX2 | 次郎法师さらに奋斗 | 1分钟内达成300连击 | 【金钱】战斗开始后5分钟内任务3成功 |
| EX3 | 枭雄の算段 | 击破松永久秀 | 【道具】任务4结束前玩家接近松永久秀 |
| EX4 | ダメすぎる主君でも | 击破神原康政，阻止朝比奈泰朝败走 | 【金钱】①任务4结束；②朝比奈泰朝生存；③玩家接近东南关 |
| EX5 | 互いの信义 | 击破浅井长政 | 【金钱】任务5结束后 |

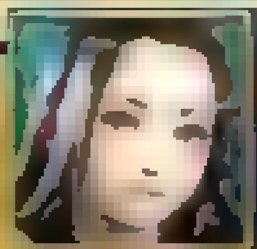


### 阿国

**秘藏武器：**日向天钿女

**官方条件：**①阿国的击破数600以上（3DS版480以上）；②我方没有武将败走。

**流程参考：**建议把阿国设置在一开始就能使用的2号位，1号位则选择有“坚阵”或“绝阵”战技的强力角色。由于没有完成任务或击破特定武将的要求，因此战斗任务的推进不用太快，击破本多忠胜后，玩家就围绕今川氏真在地图中央构筑防线，逐一击退来袭的敌将，并注意压制周围的诘所，这样才利于保护NPC。井伊直虎登场后优先击破东北的3名敌将，之后就地保护好周围的大众脸武将即可，不要急于进军。玩家则继续操控阿国，在非士气强化区域积攒杀敌数，浅井军来袭后让她一路向南、并杀到东南角完成任务EX4，击破数就差不多够了。如果直虎已习得“复活”战技，NPC们就更加稳妥了。



### 早川殿

**秘藏武器：**姬杖栉名田

**官方条件：**开战后15分钟内，操作早川殿完成任务4、5，EX3～5。

**流程参考：**早川殿以默认的2号位出战，推荐带上会降低士气和强化攻击力战技的同伴。开场的打法与阿国的流程区别不大，任务4发生后先派同伴靠近松永久秀触发任务EX3，然后再以早川殿击破目标的小少将、柳生宗矩等5名敌将。凭借战技的辅助完成限时击破的任务5后，早川殿先掉头回去解决松永久秀，再击破赶来的浅井长政，最后到东南角完成任务EX4，便能触发输送兵登场。

## 1567年 德川家康の乱・改 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 冲突 | 1分钟内击破鸟居元忠、石川数正 | 战斗开始后 |
| 2 | 天下无双壁 | 击破本多忠胜，救出今川义元 | 任务1成功后 |
| 3 | 次郎法师奋斗 | 用井伊直虎击破任意3名敌将 | 任务2结束后 |
| 4 | 氏真完全包围 | 击破小少将、柳生宗矩、十河存保、松永久通、三好政康，阻止今川氏真败走 | 任务3发生后 |
| 5 | 浅井军袭来 | 2分钟内击破藤堂高虎、大谷吉继、石田三成 | 任务4结束后 |
| 6 | 炎の中で | 击破稻姬 | 任务3、5结束后 |
| 7 | 义元の思い | 击破服部半藏、本多忠胜、稻姬，阻止井伊直虎败走 | 任务6成功后 |
| EX1 | 阿国の优しさ | 2分钟内援护阿国与今川氏真合流 | 【金钱】①操作角色中没有阿国；②任务3未发生；③任务1开始后45秒内成功；④玩家接近阿国 |
| EX2 | 次郎法师さらに奋斗 | 1分钟内达成300连击 | 【金钱】战斗开始后5分钟内任务3成功 |
| EX3 | 枭雄の算段 | 击破松永久秀 | 【道具】任务4结束前玩家接近松永久秀 |
| EX4 | ダメすぎる主君でも | 击破神原康政，阻止朝比奈泰朝败走 | 【金钱】①任务4结束；②朝比奈泰朝生存；③玩家接近东南关 |
| EX5 | 互いの信义 | 击破浅井长政 | 【金钱】任务5结束后 |
| EX6 | 德川の结束 | 阻止酒井忠次、大久保忠佐、大久保忠世到达二条城 | 【武器】任务7发生前击破14名德川家臣 |
| EX7 | 义元の觉悟 | 击破所有敌将获得胜利 | 【武器】①与德川家康的友好度“亲密”，与浅井长政、松永久秀的友好度“良好”以上；②战斗开始后15分钟内任务6成功 |

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| EX8 | 主从の绊 | 用今川义元、井伊直虎以协力奥义击破德川家康 | 【道具】①与井伊直虎、今川义元的友好度"亲密"；②操作角色中有今川义元，用义元以无双奥义击破松永久秀、浅井长政；③我方没有武将败走；④除任务1、EX7、EX8以外，其他任务全部成功 |

任务2，待敌方士气下降后再击破阿市与赤尾清纲，随后稳步推进流程。任务EX4的两名大众脸登场后就会兵分两路、快速移动，因此建议提前派人到东南诘所堵截，其他就没有难点了。

## 1570年 姉川の战い

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 浅井を钓る | 击破大野木秀俊、安养寺氏种、三田村国定，压制横山城 | 战斗开始后 |
| 2 | 浅井の奇袭 | 用羽柴秀吉击破藤堂高虎、矶野员昌 | A击破任务1目标敌将任意1人；B玩家接近阿市或藤堂高虎 |
| 3 | 朝仓を突く | 击破石田三成、沟江长逸、前波新八郎、河合吉统、山崎长德，压制西北砦、中央西砦 | A任务1、2、EX2结束；B任务EX1成功，且任务发生数2个以下 |
| 4 | 浅井の追い讨ち | 击破大谷吉继、新庄直赖 | A玩家接近石田三成；B玩家入侵西砦或中央西砦 |
| 5 | 景健の特攻 | 击破朝仓景健、高桥景业 | 任务3成功后 |
| EX1 | お市の觉悟 | 击破阿市、赤尾清纲，阻止柴田胜家败走 | 【武器】①操作角色中没有柴田胜家；②任务2发生后，玩家接近阿市 |
| EX2 | 德川兵の意地 | 击破山崎吉家、真柄直隆、真柄直澄 | 【道具】任务2结束后 |
| EX3 | 伏兵奢破 | 比神原康政先一步入侵中央西砦 | 【金钱】任务3发生后 |
| EX4 | 信长暗杀 | 阻止远藤直经、今村氏直接近织田信长 | 【金钱】任务4发生，任务3成功 |
| EX5 | 朝仓の大将 | 阻止朝仓义景到达退却地点 | 【金钱】A玩家接近朝仓义景；B义景到达朝仓本阵东南区域 |
| EX6 | 浅井家の若武者 | 阻止藤堂高虎、石田三成、大谷吉继接近德川家康 | 【武器】①与阿市的友好度"信赖"以上；②击破石田三成、藤堂高虎、大谷吉继各1次；③任务3、4成功 |
| EX7 | あきらめきれぬ思い | 在击破浅井长政前先击破阿市 | 【道具】①与石田三成、藤堂高虎、大谷吉继的友好度"良好"以上；②击破阿市；③任务3、4成功 |



### 竹中半兵卫

**秘藏武器：** 十二方八将针

**官方条件：** ①竹中半兵卫的击破数200以上（3DS版160以上）；②任务2、EX1～4成功。

**流程参考：** 整体难度较低的一把秘武，任务并不强制由半兵卫亲自完成，且200人的要求轻松就能刷到。战斗时先完成

## 1570年 姉川防卫战 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 第一の风 | 击破福富秀胜、坂井政尚、池田恒兴 | 战斗开始后 |
| 2 | 业火 | 阻止火计部队的羽柴秀吉、柴田胜家、佐佐成政、丹羽长秀入侵我方砦 | A击破任务1目标敌将2名以上；B任务EX1结束；C玩家接近火计部队的任意1人 |
| 3 | 第二の风 | 击破前田利家、前田庆次、金森长近、堀秀政 | A任务1成功后；B任务2结束后；C目标敌将任意1人的体力低于50%以下 |
| 4 | 伏兵狩り | 击破伏兵明智光秀、斋藤利三、妻木广忠，阻止矶野员昌败走（伏兵位于织田本阵东北诘所处） | ①任务EX3未发生；②矶野员昌到达伏兵所在区域（与任务EX3不可兼得） |
| 5 | 男の意地 | 击破羽柴秀吉、前田利家，防卫我方本阵 | 任务1、3结束的前提下，战斗开始后一定时间 |
| 6 | 忍びの一击 | 击破泷川一益、中村一氏，阻止朝仓义景败走 | A任务5开始后一定时间；B再次击破羽柴秀吉或前田利家 |
| 7 | 恶あがき | 阻止织田军的物资补给（击破荷驮兵后，竹中半兵卫说话的位置就是其藏身之所） | A任务6开始后一定时间；B击破泷川一益或中村一氏 |
| EX1 | 希望の城 | 阻止氏家卜全、安藤守就、稻叶一铁入侵横山城 | 【武器】战斗开始后 |
| EX2 | 执念の美浓男子 | 击破氏家卜全、安藤守就、稻叶一铁，阻止朝仓义景败走 | 【金钱】①任务EX1成功；②朝仓义景进入西北的朝仓砦 |
| EX3 | 狩られる足 | 击破明智光秀、斋藤利三、妻木广忠 | 【金钱】①任务4未发生；②矶野员昌开始进军后，玩家先一步到达伏兵所在区域（与任务4不可兼得） |
| EX4 | 知己をたずねて | 阻止细川藤孝接近朝仓义景 | 【道具】①朝仓义景的体力保持在50%以上；②任务6成功；③任务7发生 |
| EX5 | すべての敌に微笑みを | 击破所有的敌将 | 【武器】任务EX1～4全部成功后 |
| EX6 | 气持ちをぶつける妹と弟 | 用浅井长政击破织田信长、用阿市击破浓姬 | 【道具】①与浅井长政、阿市的友好度"亲密"；②操作角色中有浅井长政、阿市；③任务EX5发生 |





## 浅井长政

**秘藏武器：**倭王八千戟

**官方条件：**①任务EX1～4成功；②操作浅井长政击破羽柴秀吉（2次）、柴田胜家；③敌将残余人数1以下。

**流程参考：**条件看似复杂，其实只是在任务EX5触发要求的基础上追加了特定击破的限制而已。4号位需安排一名强力角色，在开场无法发动战技且敌方有士气强化的不利局面下，速杀美浓三人众。同伴则负责挡住火计部队，等东南的战事告一段落后，再控制长政击破秀吉和胜家。顶过开场的压力后迅速派人找出明智光秀率领的伏兵。浅井、朝仓联军开始进兵时，除了要调长政到东北角再度击破秀吉外，还要有专人跟着朝仓义景进行全程保护。击破荷驮兵后，竹中半兵卫登场的位置有一定随机性，需注意看情报履历中的闪光点提示。从北侧诘所登场的细川藤孝靠义景身边护卫的同伴过去截杀，之后就只需要把织田本阵的浓姬和森兰丸引出来击破，剩下信长一人时西南角就会出现运输兵了。

## 1570年 信玄上洛战




| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 台地を食らう | 2分钟内击破石川数正、成濑正义、中根正照 | 战斗开始后 |
| 2 | 情けは无用 | 击破本多忠胜、柴田胜家，压制中央砦 | 任务1发生后 |
| 3 | 中央への足がかり | 击破本多正信、鸟居忠广 | A击破敌将2名以上；B玩家入侵东北砦 |
| 4 | 引かさず、逃さず | 击破佐久间信盛 | 任务2成功后 |
| 5 | 家康への王手 | 击破稻姬 | 任务4发生后 |
| 6 | 障害を残すな | 击破羽柴秀吉 | 任务5成功后 |
| EX1 | 追いて贯け | 阻止传令兵长到达东诘所 | 【金钱】本多忠胜、柴田胜家生存的前提下，任务1成功 |
| EX2 | 西も押さえろ | 在压制中央砦前，击倒服部半藏、青木贞治 | 【道具】①任务2发生；②玩家入侵西砦 |
| EX3 | 反击の奇袭 | 阻止大久保忠世、渡边守纲入侵武田本阵 | 【金钱】任务1、4、EX1全部成功 |
| EX4 | 策のない铁炮队 | 1分钟内击破3名铁炮兵长 | 【金钱】玩家接近东南区域的任意1名铁炮兵长 |
| EX5 | 三河の虎 | 击破井伊直虎 | 【金钱】①任务5发生；②玩家接近西南砦；③玩家接近井伊直虎 |
| EX6 | 上洛のために | 击破所有的敌将 | 【武器】①任务5成功前，任务4、EX1、EX3、EX5全部成功 |
| EX7 | 虎と魔王 | 用武田信玄击破织田信长 | 【道具】①操作角色中有武田信玄；②武田信玄的体力保持在50%以上；③用信玄击破本多忠胜、柴田胜家、羽柴秀吉 |



## 武田信玄

**秘藏武器：**天孙降临

**官方条件：**任务6开始前，任务成功9个以上。

**流程参考：**触发任务6的关键是击倒稻姬，因此只要在此前完成任务1～4以及EX1～5即可，数量正好9个。本关的任务方面也没有什么难点，循序渐进地展开即可，在攻克中央砦和东南砦后，记得派人回防，阻挡从西北诘所登场的大久保忠世和渡边守纲。由于任务EX7与秘武无关，信玄甚至可以全程都呆在本阵里，把厮杀的重任交给其他三人，因此这也是比较早就可以尝试挑战的一把秘武。

## 1571年 川中岛决战




| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 阵取るために | 2分钟内击破鬼小岛弥太郎、直江景纲、新发田重家 | 战斗开始后 |
| 2 | 主君と父と | 阻止稻姬接近武田信玄 | 任务1发生后 |
| 3 | 妻女山制压 | 击破服部半藏、大久保忠佐、松平家忠 | ①竹中半兵卫、森兰丸撤退；②任务1、2结束；③任务EX3结束 |
| 4 | 策士死して、策残る | 2分钟内找出并击破竹中半兵卫（西南砦开门后可在中央的吊桥南侧发现他） | 任务3发生后，玩家入侵妻女山砦 |
| 5 | 兰、缭乱 | 击破森兰丸，阻止山县昌景、小山田信茂败走 | 任务EX4发生后 |
| 6 | 久秀の利 | 击破松永久秀 | 任务EX4结束，任务5发生后 |
| EX1 | 北东砦の制压 | 在援军到来前击破斋藤朝信、本庄繁长 | 【金钱】任务EX4未发生的前提下，玩家入侵东北砦 |
| EX2 | 深く攻め入る | 在援军到来前击破本庄实乃、加地春纲 | 【金钱】①任务EX4未发生；②任务1、EX1成功 |
| EX3 | 家康の遗志 | 2分钟内击破本多正信、板仓胜重、松井忠次、大久保忠世 | 【金钱】A竹中半兵卫、森兰丸撤退；B玩家接近本多正信 |
| EX4 | 虎狩りを阻止せよ | 阻止加藤清正、福岛正则入侵海津城 | 【道具】任务4结束后 |
| EX5 | 牛に引かれて | 击破绫御前 | 【金钱】①战斗开始后10分钟内；②玩家接近绫御前 |



## 女忍者

秘藏武器：绝不知火

官方条件：①敌将从未入侵海津城；②任务5、6、EX4成功。

流程参考：开战后兵分两路，北侧的负责任务1和EX1、EX2，南侧的负责任务2～4以及EX3，稻姬可以引到士气强化范围外再打。由于南侧战线有两个限时2分钟的任务，最好派上强力角色并辅以降低士气的战技速杀敌将。击破竹中半兵卫前先让北侧的角色到海津城北的诘所边卡位，南侧同样要调一个人手到海津城南的诘所准备迎击森兰丸。完成这两个任务后，击破松永久秀就毫无难度了。此处剧情对白较多，运输兵要等到善光寺开门后才会登场，稍安勿躁。

## 1571年 川中岛决战·改 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 阵取るために | 2分钟内击破鬼小岛弥太郎、直江景纲、新发田重家 | 战斗开始后 |
| 2 | 主君と父と | 阻止稻姬接近武田信玄 | 任务1发生后 |
| 3 | 妻女山制压 | 击破服部半藏、大久保忠佐、松平家忠 | ①竹中半兵卫、森兰丸撤退；②任务1、2结束；③任务EX3结束 |
| 4 | 兰、缭乱 | 击破森兰丸，阻止山县昌景、小山田信茂败走 | 任务EX4发生后 |
| 5 | 久秀の利 | 击破松永久秀 | 任务EX4结束，任务4发生后 |
| 6 | 怨嗟と感谢 | 击破竹中半兵卫，阻止女忍者败走 | 任务3成功后 |
| EX1 | 北东砦の制压 | 在援军到来前击破斋藤朝信、本庄繁长 | 【金钱】任务EX4未发生的前提下，玩家入侵东北砦 |
| EX2 | 深く攻め入る | 在援军到来前击破本庄实乃、加地春纲 | 【金钱】①任务EX4未发生；②任务1、EX1成功 |
| EX3 | 家康の遗志 | 2分钟内击破本多正信、板仓胜重、松井忠次、大久保忠世 | 【金钱】A竹中半兵卫、森兰丸撤退；B玩家接近本多正信 |
| EX4 | 虎狩りを阻止せよ | 阻止加藤清正、福岛正则入侵海津城 | 【道具】任务6结束后 |
| EX5 | 牛に引かれて | 击破绫御前 | 【金钱】①战斗开始后10分钟内；②玩家接近绫御前 |
| EX6 | 刃の下で学べ | 击破上杉景虎 | 【武器】①与上杉谦信的友好度“信赖”以上；②任务1、EX1～2成功；③任务4、5、EX4结束 |
| EX7 | 武田の力 | 用协力奥义击破上杉谦信 | 【道具】①操作角色生存2人以上；②任务4结束；③任务5、EX4成功 |

## 1572年 三方ヶ原の战い

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 诱いの一手 | 阻止小山田信茂到达退却地点 | 战斗开始后 |
| 2 | 突破の隙 | 击破100名敌兵，援护德川家康撤退 | 任务1结束后 |
| 3 | 主君の价值は | 阻止真田幸村、女忍者接近德川家康 | 任务1结束的前提下，任务2或EX2结束 |
| 4 | 家康の进む道 | 护送德川家康前往中央砦 | 任务2结束后 |
| 5 | 三河の意地 | 在德川家康通过追分桥前，用稻姬击破真田信之 | 任务4成功且玩家操作的角色3生存 |
| EX1 | 武士の情けを知らぬもの | 阻止山县昌景、米仓重继、三枝昌贞接近德川家康 | 【道具】A任务EX5发生；B任务5成功 |
| EX2 | 别动队击破 | 2分钟内击破高坂昌信、甘利信忠 | 【金钱】任务1开始后 |
| EX3 | 居城への退路 | 在德川家康到达中央砦前，击破迹部胜资、秋山信友 | 【金钱】任务1结束后，玩家入侵西砦 |
| EX4 | 忍びの追击 | 击破3名忍者队长，阻止其接近德川家康（忍者从东南砦附近登场） | 【金钱】玩家接近东南区域的任意一名忍者队长 |
| EX5 | 左近の待ち伏せ | 击破岛左近、仁科盛信、武田信丰 | 【金钱】任务5发生的前提下满足：A德川家康接近西侧的追分桥；B任务5结束 |
| EX6 | 情けと好敌手 | 击破真田信之 | 【武器】①与真田信之的友好度“信赖”以上；②任务EX1发生前击破真田信之；③玩家的击破数500以上（3DS版400以上） |
| EX7 | 信玄を讨て | 在武田信玄接近德川家康前将其击破 | 【道具】任务EX2～4全部成功 |



## 本多忠胜

秘藏武器：斗尖荒霸吐

官方条件：操作本多忠胜，在除武田信玄和3名忍者队长以外的27名敌将中，击破12人以上。

流程参考：条件简单粗暴，玩家的打法也可以任性奔放。忠胜本身的能力虽然强，但由于战斗中我方基本都处于敌人的士气强化区域，因此还是建议配合降低士气的战技。另外因为剧情需要，忠胜在终盘会死守西南砦不受玩家控制，因此从前期开始就要注意由他“收人头”，战斗过半就差不多可以满足击破条件了。注意输送兵是从武田本阵东南的诘所出现、直奔西侧而去的，逃脱路程很短，需提前派人卡位。

## 1575年 长篠の战い

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 铁炮の中を | 击破真田幸村 | A玩家接近真田幸村；B织田信长接近真田幸村；C真田幸村的体力低于50%以下 |
| 2 | 砦の制压 | 击破高坂昌澄 | 任务1成功后 |
| 3 | 信之出阵! | 击破真田信之 | 任务1成功后 |
| 4 | 武田の军师 | 击破岛左近 | A任务EX6未发生的前提下，任务1成功、任务3结束；B任务1成功，任务3、EX6结束 |
| 5 | 长筱潜入 | 击破武田信廉、山县昌景 | 击破岛左近（第2次）、马场信房、内藤昌丰中任意1人 |
| 6 | 武田の未来のために! | 击破真田信之 | 任务5成功后 |
| EX1 | 武田の忍び | 阻止女忍者到达退却地点 | 【金钱】A任务1发生后；B玩家接近女忍者；C女忍者的体力低于50%以下；D击破真田幸村 |
| EX2 | 志は共に | 击破横田康景，救出鸟居强右卫门 | 【道具】玩家接近鸟居强右卫门或横田康景 |
| EX3 | 铁炮の时代へ | 引诱武田信丰、土屋昌次到达马防栅前 | 【金钱】鸟居强右卫门或横田康景败走 |
| EX4 | 武田の策とは | 阻止马场信房、内藤昌丰到达退却地点 | 【金钱】任务4发生后 |
| EX5 | 武田の意地 | 击破真田幸村、女忍者 | 【金钱】任务EX1成功、任务6发生后 |
| EX6 | 黑田军という师 | 1分钟内击破岛左近 | 【金钱】①完成过关卡"贱ヶ岳の战い"；②击破真田幸村（第1次） |
| EX7 | 真田兄弟 | 阻止真田信之、真田幸村合流 | 【武器】①完成过关卡"川中岛决战"；②击破真田信之、真田幸村（第2次）；③武田胜赖的体力低于50%以下 |



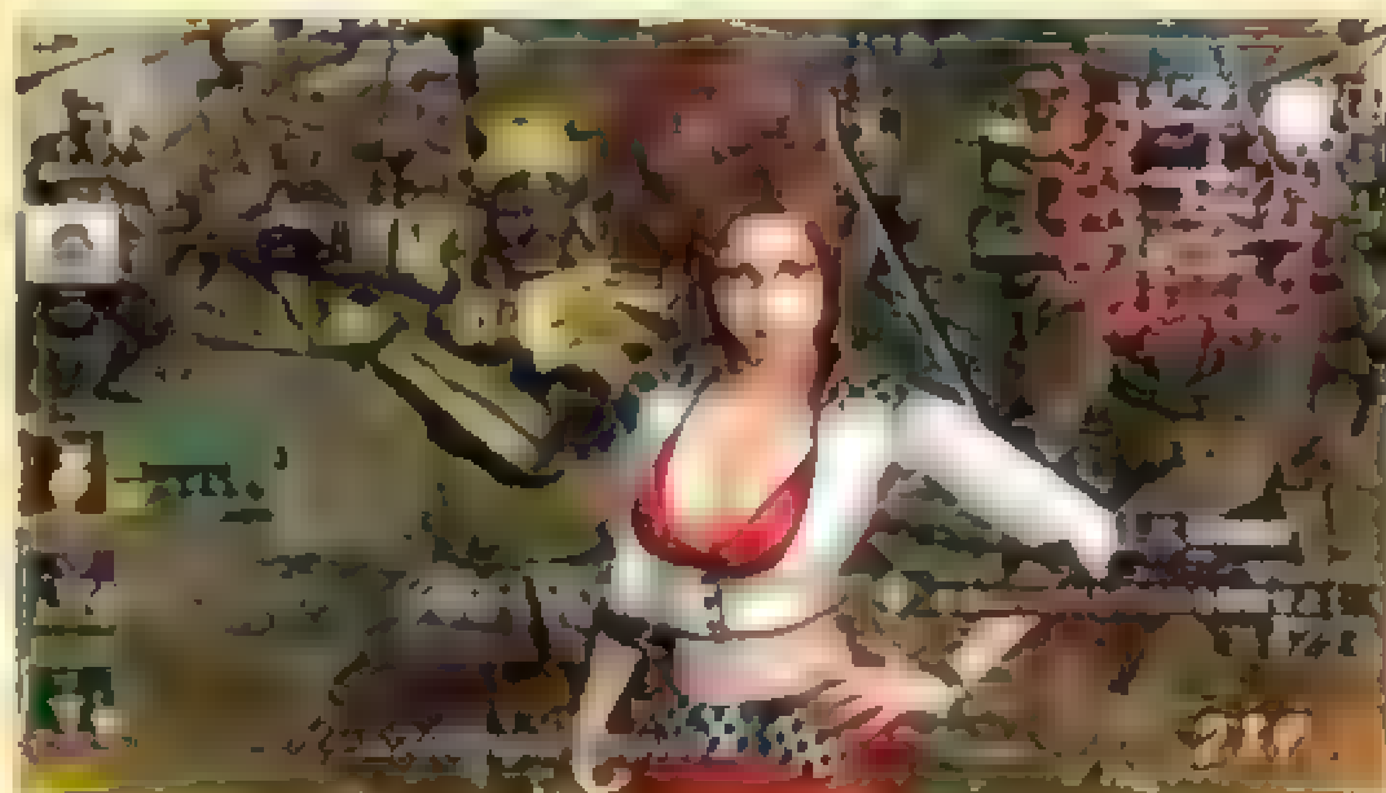
### 黑田官兵卫

**秘藏武器：** 黄泉户大神

**官方条件：** 任务EX1～5全部成功。

**流程参考：** 本秘武同样没有特定击破要求，因此难度很低。官兵卫以默认的3号位出战，开场就原地待机，击破任务EX6的岛左近后转移到西南诘所前等待运输兵即可，重任交给其他人。1号位的角色击破真田幸村后继续向南，准备阻截真田信之；2号位需要一名强力角色，快速击破女忍者后要立刻赶去救援鸟居强右卫门，之后任务EX4同样交给他负责；4号位的同伴则向东负责任务EX3，之后就守在正北诘所，等任务EX5的援军出现后一并消灭。

## 1577年 手取川の战い



| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 均衡を破れ | 击破鬼小岛弥太郎、新发田长敦、甘粕景继，压制中央砦 | 战斗开始后 |
| 2 | 军神降临 | 击破上杉谦信 | ①任务1结束；②任务EX1未发生或已结束（与任务EX6不可兼得） |
| 3 | 织田信长、撤退 | 击破上杉军追击部队的上杉景胜、直江兼续、甘粕景继、加地春纲，护送织田信长到达退却地点 | ①操作角色中没有织田信长；②任务2或EX6结束后 |
| 4 | 柴田胜家、特攻 | 击破上杉景信、水原亲宪、竹俣庆纲，压制松任城 | A任务3成功后；B任务2或EX6结束后 |
| 5 | 松任城を死守せよ! | 击破水庄繁长、色部长实、斋藤朝信 | 任务4成功后，玩家或柴田胜家入侵松任城 |
| 6 | 生きるための撤退 | 击破上杉景胜、直江兼续 | 任务4、5结束的前提下满足：A阿市与柴田胜家合流；B任务EX3成功 |
| EX1 | 上杉谦信直辖忍者部队·轩辕 | 阻止5名忍者队长到达退却地点 | 【金钱】①任务1开始后，玩家接近任意1名忍者队长；②忍者队长尚未到达目的地；③任务2未发生 |
| EX2 | 杂兵といえど命 | 击破柿崎晴家、栗林政赖，阻止铁炮队长败走 | 【金钱】铁炮队长生存的前提下，任务3发生后玩家接近柿崎晴家或栗林政赖 |
| EX3 | お市の说得 | 护送阿市到达柴田胜家身边 | 【道具】①操作角色中没有阿市；②阿市尚未接近柴田胜家；③任务3、EX1、EX2成功 |
| EX4 | 七尾城夺取 | 击破绫御前、上杉景虎，压制七尾城 | 【金钱】①与羽柴秀吉的友好度"良好"以下，秀吉从战场撤退后没有再返回；②任务4、5结束（与任务EX7不可兼得） |
| EX5 | 战に负けて胜负に胜つ | 护送所有的我方武将到达退却地点（击破所有敌将无法完成此任务） | 【道具】①与羽柴秀吉的友好度"信赖"以上；②操作角色中没有羽柴秀吉，且秀吉生存；③我方没有武将败走；④任务6发生 |
| EX6 | 魔王对军神 | 织田信长的体力保持在50%以上击破上杉谦信 | 【武器】①与织田信长的友好度"良好"以上；②操作角色中没有织田信长；③2分钟内完成任务1；④任务EX1成功（与任务2不可兼得） |
| EX7 | 秀吉の城狩り | 协助羽柴秀吉击破绫御前、上杉景虎 | 【武器】①与羽柴秀吉的友好度"信赖"以上；②操作角色中没有羽柴秀吉，且秀吉生存；③任务4、5结束（与任务EX4不可兼得） |

注：与羽柴秀吉的友好度达到"良好"以上后，还想触发任务EX4的话，只要操作角色中选择秀吉即可



## 前田庆次

**秘藏武器：** 天之琼鉾

**官方条件：** 开战后15分钟内，前田庆次的击破数1000以上（3DS版800以上）。

**流程参考：** 凭庆次的实力达成千人斩可谓轻而易举，建议把他换到2号位，并带上会降低士气战技的同伴。开战后不急着完成任务1，先解决5名忍者队长后，在战场南半区轻松就能刷到600～700人。上杉军的水计成功后，用战技抵消士气强化效果，速杀任务3、EX2的相关敌将，等信长顺利撤退后，就又是庆次的独角戏了。

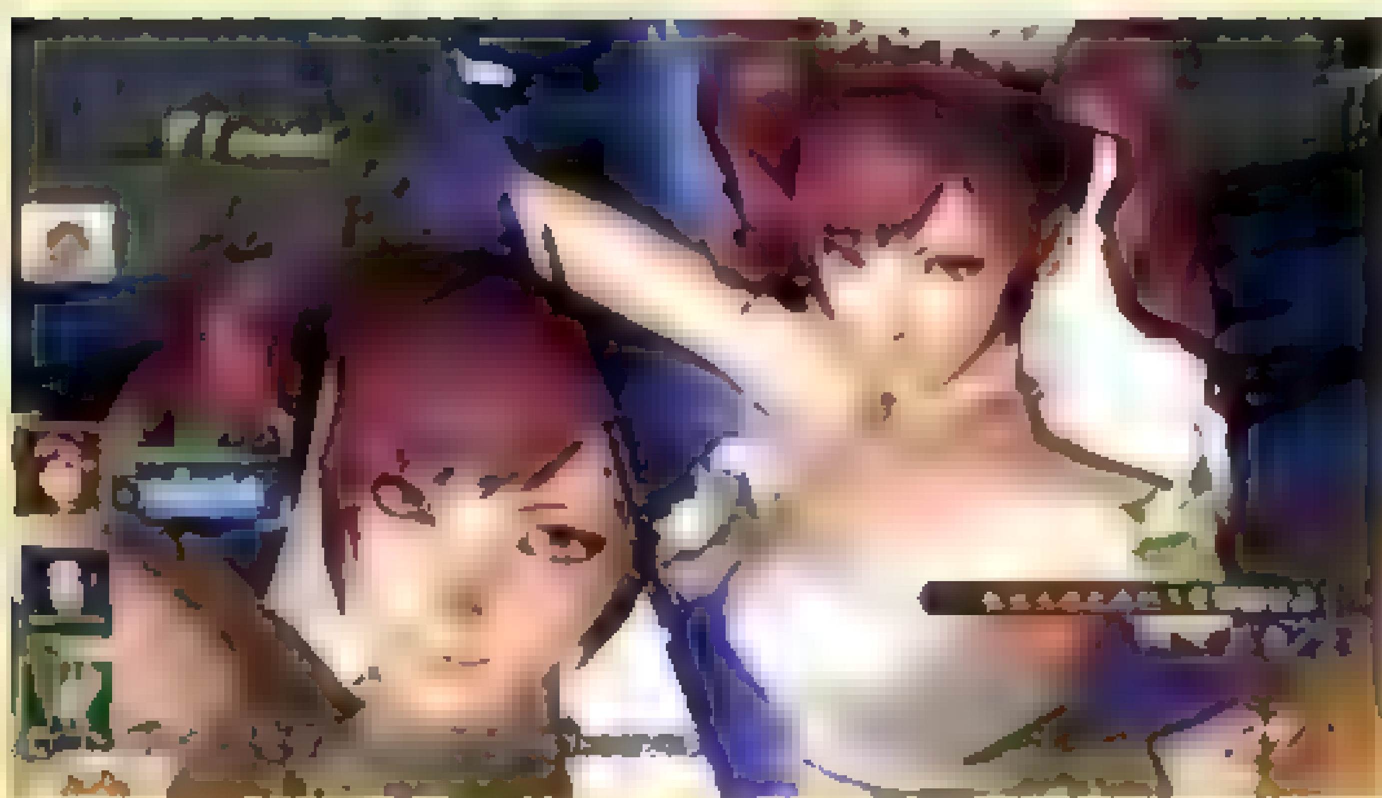


## 柴田胜家

**秘藏武器：** 金刚武斧

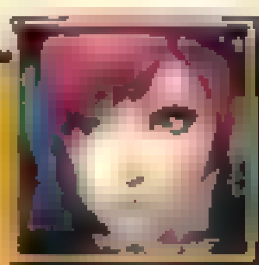
**官方条件：** 任务2尚未发生时，操作柴田胜家在敌方士气下降前击破黑川清实、安田显元、桃井义孝。

**流程参考：** 首先明确一下条件——“不触发任务2”即表示不能完成任务1和EX1；“敌方士气下降前”指的是完成任务、推进流程导致的士气下降，玩家发动战技的效果不影响。条件虽然简洁，但要求胜家具备在士气强化区域内击杀敌将的能力，不妨带上2名有“恐慌”战技的同伴。胜家以默认的2号位出战后无视忍者队长，直接去中央战场击杀敌兵积蓄无双槽和练技槽（尽量不要碰敌将）。攒满5格练技后就杀入深红色区域，凭借无双极意的加成效果击杀敌将。之后可以再转回中央战场重复先前的步骤，待同伴的战技槽蓄满，击破另外两名武将就更加容易了。



## 1577年 信长包围网

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 包围网の终演 | 击破松永久通、森好久 | 战斗开始后 |
| 2 | 笼城 | 击破毛利辉元、吉川元春，包围毛利元就 | 任务1成功后 |
| 3 | 本阵奇袭！ | 阻止敌方奇袭部队的柳生宗矩、弘中方明、儿玉就英、乃美宗胜入侵织田本阵 | 任务2成功后 |
| 4 | 捕らわれた仲间を助け出せ | 救出黑田官兵卫 | A击破杂贺孙市；B任务3成功 |
| 5 | 策には力を | 击破毛利元就 | 任务3成功后 |
| 6 | 敌の追っ手 | 击破小少将 | 击破小早川隆景 |
| EX1 | 爱の门番 | 击破杂贺孙市 | 【武器】任务3未发生的前提下，玩家接近杂贺孙市 |
| EX2 | 潜む凶弹 | 2分钟内找到并击破杂贺众的土桥守重、冈吉正、栗村三大夫（后两人分别在小少将初始位置南侧、森好久初始位置北侧砦内） | 【金钱】任务5、6未发生的前提下，玩家进入地图中央的小块区域、发现土桥守重（冷泉元满初始位置东北） |
| EX3 | 病み上がり | 黑田官兵卫的体力保持在50%以上获得胜利 | 【道具】击破小早川隆景 |
| EX4 | 全てを燃やせ | 击破4名焙烙兵，阻止火计 | 【道具】任务EX2结束或未发生的前提下，击破毛利元就或小少将 |
| EX5 | 策、破れたり | 击破毛利元就、杂贺孙市，阻止我方武将败走 | 【武器】①与毛利元就、杂贺孙市的友好度“良好”以上；②我方没有武将败走；③任务5、EX1～2成功，任务EX3发生 |



## 加拉夏

**秘藏武器：** 伊豆能卖钏

**官方条件：** 开战后2分钟内，操作加拉夏击破杂贺孙市。

**流程参考：** 建议把加拉夏换到2号位，开战后拍马直取孙市。由于时限很短，不足以攒满战技槽，而对方处在士气强化区域，且周围布满铁炮兵，故并不是轻松就能达成的。敌将岩成友通初始位置南侧的般若汤不妨加以利用，并给加拉夏配备“骑神”效果的装备，一路上先用马上C4把练技槽蓄满，再下马用无双极意强攻。如果加拉夏的实力不够强，也可以在3号位安排一名强力角色，开场后同样杀向孙市，将其血量削减大半后再操控加拉夏补刀。

## 1577年 反信长连合 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 反击の狼烟 | 击破前线的织田信忠、原长赖 | 战斗开始后 |
| 2 | 敌の士气をくじけ | 2分钟内击破前田利家，令敌军士气下降 | 任务3未发生的前提下满足：A击破织田信忠；B击破原长赖；C玩家接近前田利家 |
| 3 | 分断工作 | 击破羽柴秀吉、蜂须贺小六，阻止三好长逸、岩成友通败走 | 任务2结束后满足：A任务EX1结束；B任务EX2发生；C任务EX3发生 |
| 4 | 决死の突击 | 击破森兰丸 | 任务3结束后满足：A任务EX6结束；B任务EX4失败；C任务EX4成功、任务EX5发生；D任务EX7结束 |
| EX1 | 火攻め阻止 | 2分钟内击破信贵山城的8名隐秘头 | 【金钱】任务1成功后满足：A操作角色中有松永久秀；B玩家接近黑田官兵卫 |
| EX2 | 火攻め返し | 护送工作队长到达工作地点 | 【道具】任务EX1成功后 |
| EX3 | 杂贺众の罠 | 3分钟内引诱佐久间信盛到达东北砦 | 【金钱】杂贺孙市生存、且任务3未发生的前提下满足：A任务1成功；B操作角色中有毛利元就；C玩家接近佐久间信盛 |
| EX4 | 单骑突击 | 3分钟内击破可儿才藏或金森长近，让上杉谦信突击织田本阵 | 【金钱】任务3发生后 |
| EX5 | 战场に正义を示せ | 击破浓姬 | 【金钱】任务EX4发生后 |
| EX6 | 待ち伏せ | 4分钟内护送阿国到达目标地点 | 【道具】①操作角色中没有阿国，且阿国生存；②任务3发生后击破目标敌将任意1人 |
| EX7 | 火のないところに | 4分钟内找出并击破竹中半兵卫3次，阻止流言 | 【武器】任务4未发生，任务EX1～4全部成功 |
| EX8 | 余裕（自称）の突击 | 在石川五右卫门败走前击破织田信长 | 【金钱】①与石川五右卫门的友好度“信赖”以上；②任务1～3、EX1～7全部成功；③任务4发生 |



### 毛利元就

秘藏武器：阳神八咫乌

官方条件：①玩家的击破数500以上（3DS版400以上）；②任务EX3、EX6成功。



### 松永久秀

秘藏武器：月镰国摩侣

官方条件：开战后15分钟内，任务EX1、EX2、EX7成功。

流程参考：两人的秘武可以同时拿取。元就、久秀以默认的2、4号位出战，3号位用上杉谦信的好处是任务EX4可以自己主动达成，1号位推荐再带一个会降低士气战技的同伴。战斗的难点在于完成任务1后，相继触发的一连串的任务都是限时的，没有合理规划容易导致手忙脚乱。开战后1号位角色快速完成任务1；久秀原地待命，等任务EX1触发后击破所有的隐秘头；谦信向南、在士气强化范围外击破前田利家，再一路杀奔织田本阵；元就击破斋藤利治，并负责诱敌任务EX3。任务3的两名敌将由久秀和元就分头解决，1号位的同伴则负责保护工作兵长的任务，再转而保护阿国。谦信击破浓姬后，其他人在竹中半兵卫会出现的位置提前站好即可，击破数方面无需刻意刷就能满足。

## 1578年 西国征伐 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 序の口 | 击破冈吉正、桂元澄、乃美宗胜，压制上月城南砦 | 战斗开始后 |
| 2 | 炙り蝙蝠 | 护送火计兵长到达上月城西砦 | A战斗开始后一定时间；B击破乃美宗胜、桂元澄、冈吉正、金子元宅、吉良亲实、福留仪重、中岛可之助中任意1人 |
| 3 | 姬はお下がりください | 击破长宗我部元亲 | 任务2结束后 |
| 4 | 次の一手 | 击破毛利隆元、宍户元孝、儿玉就方、吉川元春，压制上月城东砦、北砦 | A任务3成功；B玩家入侵上月城东砦或上月城北砦 |
| 5 | 陆に上がる海龙 | 击破敌方奇袭部队的村上武吉、村上吉充、吉田贞重、吉田政忠，防卫我方本阵 | A任务3成功；B击破任务4目标武将任意1人 |
| 6 | 出云への诱い | 击破阿国 | 任务5发生后 |
| 7 | 力押し | 击破任意5名敌将 | 任务1、4～6全部成功 |
| EX1 | 铅の雨をすり拔けて | 2分钟内找出并击破炮击手口羽通良、香川亲和（分别在上月城东砦门口、西砦的西北） | 【武器】A任务3发生；B任务2发生后玩家入侵西北或东南的洞穴 |
| EX2 | 诱惑する美女 | 击破小少将 | 【道具】立花宗茂登场前，玩家入侵西北砦 |
| EX3 | 工作の真意 | 达成200连击的状态击破儿玉就英 | 【金钱】①任务5发生且立花宗茂尚未登场；2玩家入侵东南洞穴 |
| EX4 | 押しても驮目ならさらに押せ | 3分钟内击破200名敌兵 | 【道具】任务7发生后 |
| EX5 | この腕とまれ | 用织田信长击破长宗我部元亲 | 【武器】①与织田信长的友好度“信赖”以上；②任务EX4发生且织田信长登场 |



## 阿市

**秘藏武器：**木花开耶・簪

**官方条件：**①操作阿市用协力奥义击破长宗我部元亲；②操作阿市在300连击以上的状态下击破立花誾千代（3DS版240以上）；③操作阿市接近小早川隆景并在90秒内将其击破。

**流程参考：**3个条件都要求特定击破，且本关第4人强制为织田信长，建议带一位有增加连击数战技的同伴，阿市以默认的3号位出战即可。开战后根据提示逐个完成任务，任务EX1的两名隐藏敌将最好及时击杀，否则洞穴受炮击崩塌后不利于战斗后半段的走位。护送火计兵长的任务完成后，阿市与2号位的同伴一起攻入上月城西砦前先中断存档，发动协力奥义时确保履历显示元亲为阿市击倒。立花军援兵到来时，毛利元就父子也会主动出击，此时不要急着接近，留在中央的区域以逸待劳，击破来犯的敌将完成任务7，等隆景的士气强化效果消除后再用阿市快速击倒。最后南侧的誾千代就很容易对付了，连击数不足时就用战技提供加成效果。

## 1579年 松永讨伐战【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 盲信の弟 | 击破真田幸村、觉十藏 | 战斗开始后 |
| 2 | 南砦の夺取 | 1分30秒内击破横谷幸重、穴山小助 | 任务1发生后 |
| 3 | 頑なる兄 | 击破真田信之 | A玩家接近真田信之；B击破真田幸村一定时间后 |
| 4 | 今日の敌 | 击破柳生宗矩 | A任务3成功；B玩家接近柳生宗矩 |
| 5 | 舞と噂话 | 2分钟内护送阿国到达村落 | ①操作角色中没有阿国，且阿国生存；②任务1、3成功 |
| 6 | 悪は击つべし | 击破杂贺孙市 | A真田信之、真田幸村再度出现后；B玩家接近杂贺孙市 |
| EX1 | 南砦の夺还阻止 | 阻止长宗我部元亲入侵南砦 | 【金钱】任务5未发生的前提下满足：A任务1成功；B击破任务2目标敌将任意1人 |
| EX2 | 昨日の友 | 击破小少将 | 【金钱】①任务EX3、6未发生；②玩家接近西南诘所（长宗我部信亲附近的），发现隐藏的小少将 |
| EX3 | 混沌の望み | 找出并击破风魔小太郎（位于中央诘所） | 【道具】任务5发生后（与EX任务6不可兼得） |
| EX4 | 上田大火を防げ | 1分钟内击破三好长逸 | 【金钱】阿国和我方增援到达村落 |
| EX5 | 真田兄弟を护れ | 在真田信之、真田幸村不败走的前提下获得胜利 | 【武器】任务EX4成功后 |
| EX6 | 混沌の极み | 击破风魔小太郎（击破两次分身后本体从东南诘所登场） | 【武器】①与风魔小太郎的友好度“亲密”；②任务2、EX1成功；③任务5发生（与EX任务3不可兼得） |
| EX7 | 军神の铁槌 | 用上杉谦信击破松永久秀、松永久通 | 【道具】①与松永久秀的友好度“亲密”；②操作角色中有上杉谦信，用谦信入侵松永久秀所在的本丸 |



## 石川五右卫门

**秘藏武器：**魁伐折罗

**官方条件：**开战后10分钟内，石川五右卫门的击破数400以上（3DS版320以上）。

**流程参考：**条件非常直白，但由于敌方大部分时候都处于士气强化效果下，严重影响神速动作的杀敌效率。建议让五右卫门在2号位待机，并选择阿国出战，另外两名同伴有战技“混乱”和“神闪”。在其他角色完成任务1～3和EX1后，阿国不要进入西北的村落区域，这样就不会触发EX4，城外的无士气强化区域都可以任由五右卫门积累杀敌数。清掉后如果还不够400人，就进入城内区域，配合战技的辅助效果杀敌。



## 上杉谦信

**秘藏武器：**天业云

**官方条件：**①开战后10分钟内，操作上杉谦信入侵本丸；②任务失败数为0。





## 绫御前

秘藏武器：天轮圣巫杖

官方条件：①操作角色中没有上杉谦信；②上杉谦信、阿国的体力保持在50%以上；③任务EX4成功。

流程参考：谦信的秘武重点在于快速推进主线任务，非主线相关的任务如EX2、3、6即使不触发也毫无影响，故意选择阿国、让任务5不能触发，也可以降低失败率。因此哪怕事先没练过谦信，让他守在我方本阵，等最后冲入本丸也一样可以打出秘武。开战后任务2的两名敌将会积极的返回南砦，很难把他们引到士气强化范围外，故2、4号位中至少需要有一名强力角色以便速杀，并负责堵截西南角登场的长宗我部元亲，南砦中有一个般若汤可善加利用。随后即使不触发任务5，也要尽快护送NPC二宫俊实、水原亲宪、本庄繁长与阿国一同前往村落，他们关系到任务EX4的触发快慢。完成该任务后，真田兄弟加入的同时，松永久秀所在的本丸就会开门了。

绫御前的秘武由于条件限制，无法与谦信的一同拿取，但打法上没有区别。玩家可以选择阿国来自己确保体力，谦信的位置比较靠后，基本不用担心他的血量。

## 1582年 本能寺の变

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 杂贺众、迟参 | 击破杂贺孙市、下间赖廉、土桥守重 | 战斗开始后 |
| 2 | 退かぬ | 击破明智秀满、斋藤利三、安田国继、明智光近，从本能寺脱出 | 战斗开始后 |
| 3 | 二条城の危机 | 浓姬体力保持在50%以上击破明智光忠、箕浦大内藏、伊势贞兴 | 击破任务1、2目标敌将任意5人 |
| 4 | 本队と合流 | 击破妻木广忠、諏访盛直 | A任务1、2结束；B任务3结束 |
| 5 | 明智本阵まであと少し | 2分钟内击破并河易家、木村吉清，对明智本阵实行火计 | 任务3、4结束，且击破杂贺孙市 |
| 6 | 敌は本能寺にあり | 击破明智茂朝、斋藤利光、古川九兵卫 | 任务5发生后 |
| EX1 | 浓姬にできること | 护送织田信忠、斋藤利治、小仓松寿到达妙觉寺 | 【道具】①操作角色中有浓姬（限4号位）；②任务3未发生；③织田信忠、斋藤利治、小仓松寿生存 |
| EX2 | 明智军の想定外 | 用自创主人公击破100名敌兵 | 【武器】开战后1分钟内击破任务1、2目标敌将任意3人 |
| EX3 | 死なせぬ | 击破小川佑忠、阿闭贞征、津田信春，救出村井贞胜、前田玄以、团忠正 | 【金钱】A任务3结束；B玩家接近村井贞胜、前田玄以、团忠正任意1人 |
| EX4 | ガラシャの战い | 击破加拉夏，阻止森兰丸败走 | 【金钱】①与森兰丸的友好度“良好”以下；②任务5成功，且森兰丸生存（与任务EX6不可兼得） |
| EX5 | 孙市の战い | 阻止杂贺孙市与加拉夏合流 | 【道具】加拉夏生存的前提下接近再度登场的杂贺孙市，并满足：A与浓姬的友好度“良好”以下；B操作角色中没有浓姬（与任务EX7不可兼得） |
| EX6 | 兰丸の战い | 用森兰丸击破加拉夏 | 【武器】①与森兰丸的友好度“信赖”以上；②操作角色中有森兰丸；③任务1～5、EX1～3全部成功（与任务EX4不可兼得） |
| EX7 | 浓姬の战い | 用浓姬击破杂贺孙市 | 【金钱】①与浓姬的友好度“信赖”以上；②操作角色中有浓姬（限4号位）；③任务3成功；④杂贺孙市再度登场（与任务EX5不可兼得） |

注：与森兰丸的友好度达到“良好”以上后，还想触发任务EX4的话，只要有其他任意任务失败即可

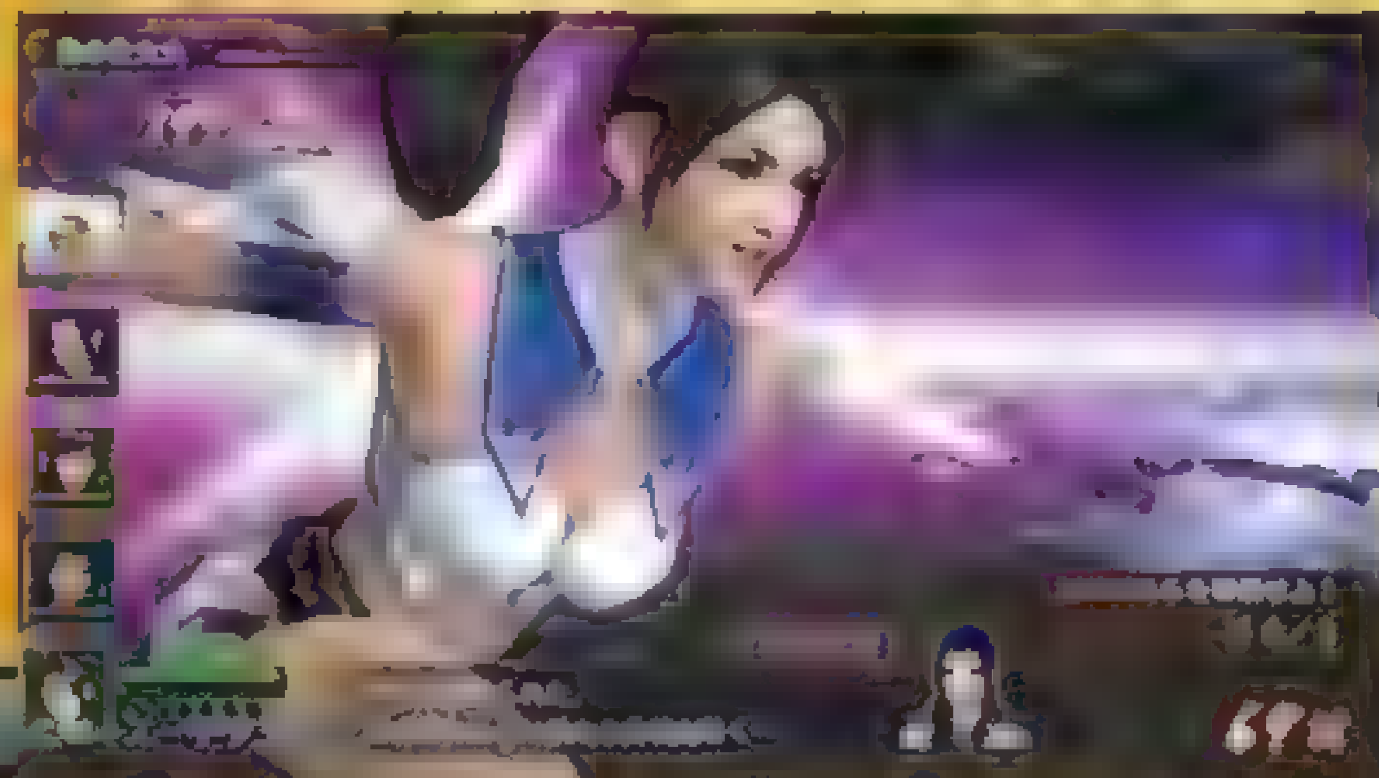


## 自创·双刀·大太刀

秘藏武器：贰天伊坐那美、七代伊坐那岐

官方条件：①开战后10分钟内过关；②自创主人公的击破数500以上。

流程参考：自创主人公以默认的1号位出战，击破数方面不用担心，只要快速完成主线任务就能在时限内过关，EX任务大部分可以不去理会。建议同伴不选用信长、浓姬和兰丸的三人组，否则操作角色会随着剧情逐个减少，严重影响过关时间。本关的真正难点其实在于打出任务EX6，因为必须完成此前的所有任务，尤其任务EX3非常容易失败，最好带上有“坚阵”或“复活”战技的同伴，并牢记3名NPC所处的位置，动作稍慢他们就会败走导致前功尽弃。



## 1582年 山崎の战

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 天下分け目の战 | 击破柴田胜定、妻木广忠、诹访盛直 | 战斗开始后 |
| 2 | 天王山攻略の桥头堡 | 击破松田政近、并河易家，压制天王山麓砦 | A击破任务1目标敌将任意1人；B玩家入侵天王山麓砦 |
| 3 | 困った子たち | 在我方武将入侵东砦、中央砦前，击破津田重久、津田信春 | 任务1或2成功后 |
| 4 | 子飼いとともに | 击破杂贺孙市、铃木佐大夫、津田监物 | 任务3发生后 |
| 5 | 包围歼灭 | 击破斋藤利三、阿闭贞征、阿闭贞大、明智茂朝、明智光近，不让其从山顶与北之洞穴出击 | ①任务4成功；②任务EX6未发生或已结束；③击破加拉夏 |
| EX1 | 忍びを隠すなら林の中 | 1分钟内击破3名隐秘头（都在中央区域的树上） | 【武器】织田信孝遇袭前，玩家接近西南树林，发现任意1名隐秘头 |
| EX2 | ねね忍法炸裂 | 用宁宁击破加拉夏，压制胜龙寺城 | 【道具】①操作角色中有宁宁（限4号位）；②任务1～3成功 |
| EX3 | 降りかかる火の粉 | 在砦内击破50名敌兵，守卫天王山麓砦 | 【金钱】任务2成功后满足：A任务3结束；B击破任务4目标敌将任意2人 |
| EX4 | 理想の天下へ | 我方没有武将败走的前提下获得胜利 | 【金钱】①我方没有武将败走；②任务3、EX1、EX3成功；③击破加拉夏；④任务5发生后、成功前 |
| EX5 | ガラシャ、决死の觉悟 | 阻止加拉夏与明智光秀合流 | 【道具】任务5结束后 |
| EX6 | 胜机をものに | 2分钟内击破伊势贞兴、安田国继、可儿才藏、藤田行政，压制山道 | 【金钱】①与黑田官兵卫的友好度“信赖”以上；②任务4成功、任务EX3发生；③击破加拉夏 |
| EX7 | 孙市特攻 | 击破杂贺孙市 | 【武器】①与羽柴秀吉的友好度“信赖”以上，与杂贺孙市的友好度“良好”以上；②操作角色中有羽柴秀吉；③玩家操作的4名角色体力保持在50%以上；④任务5结束 |



### 宁宁

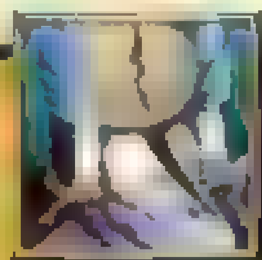
**秘藏武器：** 丰玉翔小太刀

**官方条件：** ①宁宁设在4号位；②任务EX2成功；③操作宁宁击破加拉夏（2次）。

**流程参考：** 任务EX2触发的前提就是宁宁以默认的4号位出战，任务EX5的加拉夏也确保由她击破即可，其他EX任务可以无视。开战后兵分四路共向天王山，几名角色都需要具备一定实力，因为任务2、3需要顶着士气强化效果完成。宁宁再度登场时，加拉夏本身就因为奇袭而处在混乱状态，借助降低士气效果的战技可以轻松击破她。随后继续从三个方面向天王山施压，待明智军本阵开门后，加拉夏第2次登场的位置是天王山东南诘所（位于地图正中央），最好提前派宁宁过去截杀。

## 1582年 松永久秀の乱 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 一番枪 | 阻止岛津丰久入侵浅井本阵 | 战斗开始后 |
| 2 | 求める先は快乐 | 在佐佐木小次郎击破我方30名士兵前将其击破 | 任务1发生后 |
| 3 | た～まや～！ | 击破石川五右卫门，阻止大筒的攻击 | 任务1发生后 |
| 4 | はまだれていない | 击破岛津丰久 | ①任务1、EX1结束；②击破岛津丰久（第1次） |
| 5 | 枭は舞い降りる | 击破松永久秀 | 任务EX1结束后 |
| 6 | 心の在り処 | 击破最上义光、有马晴信、大崎义隆、龙造寺隆信 | 任务5成功后 |
| EX1 | 拜启、皆々样 | 阻止2名隐秘头入侵浅井本阵（南、北各1名） | 【道具】任务1～3任意1个结束后 |
| EX2 | 混沌王参上 | 阻止风魔小太郎及其分身入侵浅井本阵 | 【武器】任务EX1结束后 |
| EX3 | 再起する云と风 | 2分钟内击破杂贺孙市 | 【金钱】A任务EX2结束；B击破岛津丰久（第2次） |
| EX4 | 鬼さんこちら | 阻止松永久秀到达退却地点 | 【金钱】任务6成功后 |
| EX5 | 真・混沌王 | 最初击破风魔小太郎的本体（分身身上有白色的特效） | 【金钱】①与风魔小太郎的友好度“良好”以上；②任务EX2发生 |



### 大谷吉继

**秘藏武器：** 久久能智神采

**官方条件：** 操作大谷吉继击破杂贺孙市、岛津丰久（第1次）、伊达政宗、片仓小十郎、佐佐木小次郎、石川五右卫门、风魔小太郎（本体）。

**流程参考：** 建议把吉继换到1号位。开场后4号位的同伴守在南侧诘所，2、3号位的选择一人负责中央诘所（海北纲亲附近的）——稍后任务EX1的两名隐秘头会从这两处登场。吉继把正北的丰久引出士气范围击破，并无视小次郎的任务2，先返回我方本阵东北诘所——风魔的本体固定从这里出现。完成任务EX2的过程中，记得派一人去守护织田信长，任务4中再度登场的丰久是斗气状态的，很容易令信长败北。随后吉继去南侧击破孙市，以及东侧大筒据点的五右卫门，待士气效果消除后再解决小次郎和伊达主仆。松永久秀准备撤退时提前安排一个同伴过去挡路即可。

## 1582年 松永久秀の乱・改 [IF]

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 一番枪 | 阻止岛津丰久入侵浅井本阵 | 战斗开始后 |
| 2 | 求める先は快乐 | 在佐佐木小次郎击破我方30名士兵前将其击破 | 任务1发生后 |
| 3 | た～まや～！ | 击破石川五右卫门，阻止大筒的攻击 | 任务1发生后 |
| 4 | はまだれていない | 击破岛津丰久 | ①任务1、EX1结束；②击破岛津丰久（第1次） |
| 5 | 枭は舞い降りる | 击破松永久秀 | 任务EX1结束后 |
| 6 | 心の在り处 | 击破最上义光、有马晴信、大崎义隆、龙造寺隆信 | 任务5成功后 |
| 7 | 云を掴む龙のもとへ | 击破伊达政宗、片仓小十郎、原田宗时、鬼庭纲元、伊达成实、留守政景 | 任务6、EX4成功后 |
| EX1 | 拜启、皆々样 | 阻止2名隐秘头入侵浅井本阵（南、北各1名） | 【道具】任务1～3任意1个结束后 |
| EX2 | 混沌王参上 | 阻止风魔小太郎及其分身入侵浅井本阵 | 【武器】任务EX1结束后 |
| EX3 | 再起する云と风 | 2分钟内击破杂贺孙市 | 【金钱】A任务EX2结束；B击破岛津丰久（第2次） |
| EX4 | その火药を濡らせ | 找出并击破杂贺孙市（地图西北） | 【武器】任务6发生后 |
| EX5 | 真・混沌王 | 最初击破风魔小太郎的本体（分身身上有白色的特效） | 【金钱】①与风魔小太郎的友好度“良好”以上；②任务EX2发生 |
| EX6 | 分かち合う心劳 | 用藤堂高虎和大谷吉继以协力奥义击破片仓小十郎 | 【道具】①与藤堂高虎、大谷吉继的友好度“亲密”以上；②操作角色中有藤堂高虎、大谷吉继；③任务7发生 |

## 1582年 明智光秀の乱 [IF]

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 本能寺、完全包囲 | 击破明智秀满、斋藤利三、安田国继 | 战斗开始后 |
| 2 | 二条城、落成寸前 | 阻止明智光忠、柴田胜定、伊势贞兴、阿闭贞大入侵二条城 | 战斗开始后一定时间 |
| 3 | 本能寺、破られる | 击破明智茂朝、山崎长德、诹访盛直 | 任务1或2结束 |
| 4 | 信长を斩る | 1分钟内击破柳生宗矩 | 玩家接近从东侧诘所登场的柳生宗矩（与任务EX6不可兼得） |
| 5 | 绝望的なまでの猛攻 | 3分钟内阻止斋藤利光、松田政近、藤田行政、柳生宗严、木村吉清、阿闭贞征入侵本能寺本殿 | 任务4或EX6结束 |
| 6 | 逆转剧のはじまり | 击破杂贺孙市、土桥守重、下间赖廉和3名杂贺众 | 任务3、5成功后 |
| 7 | 明智军、崩坏寸前 | 击破加拉夏、古川九兵卫、箕浦大内藏、明智光近 | 击破杂贺孙市 |
| EX1 | 穷する浓姬 | 击破3名弓兵长、3名铁炮队长，救援浓姬 | 【道具】①操作角色中没有浓姬；②任务3、5尚未成功；③玩家接近地图东北的任意1名弓兵长或铁炮队长 |
| EX2 | 救い上げ | 击破妻木广忠、并河易家、御牧兼显，阻止村井贞胜、团忠正、野野村吉安败走 | 【金钱】A任务2、EX1成功；B玩家接近村井贞胜、团忠正、野野村吉安任意1人 |
| EX3 | 完全なる胜利 | 我方没有武将败走的前提下获得胜利 | 【武器】我方没有武将败走的前提下，任务6发生 |
| EX4 | 容赦のない一手 | 护送火计兵长到达目标地点 | 【金钱】任务6发生的前提下满足：A在90秒内完成任务6；B玩家接近南侧诘所（下间赖廉附近） |
| EX5 | 火事场の大泥棒 | 阻止石川五右卫门入侵本能寺本殿 | 【道具】玩家接近从东北诘所登场的石川五右卫门 |
| EX6 | 信长の信赖 | 1分钟内用自创主人公以无双奥义击破柳生宗矩 | 【金钱】①完成过关卡“丰臣讨伐战”；②与织田信长的友好度“亲密”；③操作角色中有自创主人公（限1号位）；④任务1～3结束（与任务4不可兼得） |
| EX7 | 军师らしからぬ活跃 | 用黑田官兵卫击破明智光秀、柳生宗矩 | 【武器】①完成过关卡“丰臣讨伐战”；②与黑田官兵卫的友好度“亲密”；③在黑田官兵卫登场后3分钟内完成任务7 |



### 织田信长

**秘藏武器：**蛇之麁正

**官方条件：**①任务EX1成功；②操作织田信长，击破明智秀满、斋藤利三、安田国继、诹访盛直、山崎长德、明智茂朝中4人以上。



### 森兰丸

**秘藏武器：**神剑カムド

**官方条件：**①任务2成功；②操作森兰丸击破柳生宗矩、杂贺孙市；③森兰丸的击破数200以上。

**流程参考：**推荐两人同时拿取。建议把兰丸换到1号位，3号位安排一名有“猛攻”战技的强力角色。开战后信长亲手完成本能寺内的任务1；1号位角色负责任务2——注意伊势贞兴会从东侧妙觉寺的密道潜入二条城，如果不能快速击破其他三人的话，就把目标敌将全部都引到妙觉寺再开打。随后兰丸在战技的辅助下迎击斗气状态的宗矩，注意1分钟内没能击破的话他会强制撤退！1号位同伴去救援浓姬，兰丸则负责稍后防守本能寺本殿的任务5。信长强制撤退后，静待剧情对话逐一触发完，第1个输送兵会从宗矩登场的诘所出现。完成任务5能令敌方士气大幅下降，此时再派兰丸出去清理各地零散的杂兵、攒足击破数。官兵卫到来的同时中央关也会开启，兰丸向南击破孙市便大功告成了，第2个输送兵从正西诘所出现。

## 1582年 山崎防卫战 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 奖励·触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 山道制压 | 击破蜂须贺小六、木村重兹、山内一丰 | 战斗开始后 |
| 2 | 釣り出し工作・壹 | 护送松田政近、并河易家到达胜龙寺城 | 任务1成功后 |
| 3 | 釣り出し工作・貳 | 2分钟内引诱中村一氏、堀尾吉晴到达目标地点 | 任务1成功后 |
| 4 | 秀长主从 | 击破藤堂高虎、羽柴秀长 | 任务2、3结束后 |
| 5 | 子飼いの突击 | 击破石田三成、福岛正则、加藤清正、大谷吉继，防卫明智本阵 | 任务4开始后一定时间 |
| EX1 | ねね忍法炸裂阻止 | 击破宁宁，阻止斋藤利三败走 | 【金钱】击破任务1目标敌将任意1人 |
| EX2 | 谋反人惟任日向守 | 用明智光秀击破任意5名敌将 | 【武器】A操作角色中有明智光秀（1～3号位），任务3发生；B操作角色中有明智光秀（4号位），任务2、3结束 |
| EX3 | 囮军师 | 击破黑田官兵卫 | 【金钱】战斗开始后10分钟内完成任务4、且任务5发生 |
| EX4 | ねねの逆袭 | 击破宁宁 | 【道具】①我方没有武将败走；②任务2、3结束前，完成任务EX1；③任务4发生 |
| EX5 | 天王山死守 | 直到战斗结束前，阻止敌方武将入侵天王山山顶 | 【武器】①与明智光秀、加拉夏的友好度“亲密”；②任务1在1分钟内成功 |
| EX6 | 共鸣する魂 | 明智光秀用协力奥义击破100名敌兵 | 【道具】①与明智光秀、长宗我部元亲的友好度“亲密；②操作角色中有明智光秀；③玩家的击破数500以上（3DS版400以上）；④任务2、3、5、EX1～2成功 |



### 长宗我部元亲

**秘藏武器：** 天津甕三味星

**官方条件：** 操作长宗我部元亲用协力奥义击破藤堂高虎、石田三成、大谷吉继、福岛正则、加藤清正

**流程参考：** 秘武条件本身不难，目标敌将大多可以在士气范围外击破，但却比较麻烦，难点就在于发动协力奥义时致命一击有可能是同伴造成的，故猛攻前建议先中断存档，击破后务必打开履历确认。其他3名角色最好带有“果敢”或“苛烈”战技，便于积蓄无双槽，另外同伴的无双奥义不能是突进型的（如织田信长、立花宗茂、风魔小太郎），这类招式容易把敌将击飞，导致元亲的无双无法命中。最后围攻高虎时要注意，先击破羽柴秀长会导致其爆斗气，故最好能把他挡在南砦外、更利于击破。

## 1583年 贱ヶ岳の战い

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 奖励·触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | ここから始まる返しの战 | 在砦内击破100名敌兵，夺回贱岳砦 | 战斗开始后 |
| 2 | 大岩山砦救出战 | 击破佐久间盛政、安井家清，阻止中川清秀败走 | 战斗开始后一定时间 |
| 3 | 利家まだ、迷っとるんか | 护送羽柴秀吉到达前田利家把守的茂山砦前 | A任务EX1结束；B任务EX1未发生，任务1、2结束；C福岛正则登场 |
| 4 | 困惑の中で | 击破柴田胜家、阿市 | 前田利家撤退或被击破后 |
| 5 | 気まぐれ庆次 | 击破前田庆次 | 任务4发生后 |
| EX1 | 砦到达阻止！ | 阻止德山秀现、毛受胜照到达贱岳砦 | 【金钱】①战斗开始后2分钟内完成任务1；②羽柴秀吉尚未登场 |
| EX2 | 猪突猛进 | 击破拜乡家嘉，让福岛正则从穷地脱出 | 【金钱】操作的角色（1～3号位）中没有福岛正则的前提下满足：A羽柴秀吉登场；B击破前田利长；C玩家入侵行市山砦北侧区域；D玩家入侵岩崎砦北侧区域 |
| EX3 | 汚名は上するもの | 击破佐久间安政，压制岩崎山砦 | 【金钱】1佐久间安政生存；②任务4结束前，完成任务EX2 |
| EX4 | 行市山砦制压 | 击破前田利长、压制行市山砦 | 【金钱】①任务3发生中；②羽柴秀吉登场后，玩家接近前田利长 |
| EX5 | 利家…… | 击破前田利家 | 【道具】①任务3发生中；②玩家入侵前田利家所在的茂山砦 |
| EX6 | 鬼の知恵 | 阻止柴田胜政、不破直光入侵贱岳砦或岩崎山砦 | 【道具】①任务EX3成功前，任务4尚未发生；②任务EX1成功；③任务EX3成功后，玩家接近柴田胜家、阿市中的任意一人 |
| EX7 | 柴田を守る武者达 | 阻止金森长近、浅见道西、武藤助十郎、三木自纲接近羽柴秀吉 | 【金钱】任务4结束后 |
| EX8 | 傾奇者の确认 | 击破前田庆次 | 【武器】①完成过关卡“大坂の阵”；2任务EX7结束前完成任务5；3任务EX7结束 |





## 藤堂高虎

**秘藏武器：** 冻刃月读

**官方条件：** 藤堂高虎的击破数1000以上（3DS版800以上）。

**流程参考：** 推荐让高虎以1号位出战，快速完成任务1后转头去救中川清秀，同伴则在贱岳砦北门外把守，以阻挡稍后登场的德山秀现，只要不击破他，秀吉不会很快登场，玩家有充足的时间在战场南侧刷到400～500人。随后把高虎调回西侧、护送秀吉的同时击破沿途的敌人，完成任务4、5后，西北区域的士气会大幅降低、足够完成千人斩。另外值得一提的是，任务3和任务EX5分别是说得利家、击破利家，看似冲突实际上可以同时达成。只要在秀吉登场后派一人护送，另一名角色冲入行市山砦完成任务EX4，再入侵茂山砦触发任务EX5，并把利家打个半残。等秀吉靠近砦门，触发剧情对话后再迅速击破利家即可。

## 1583年 岐阜城の战い【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 补给路を断つ | 击破柴田胜家、大久保忠世 | 战斗开始后 |
| 2 | 织田の反骨心を讨て | 用长宗我部元亲击破前田利家 | 玩家入侵中央砦 |
| 3 | 犬の居ぬ间を狙う | 击破佐久间盛政 | A玩家或明智光秀接近前田利家；B玩家接近佐久间盛政；C击破前田利家 |
| 4 | 中央砦攻防 | 击破服部半藏 | 任务1、3成功后 |
| 5 | 补给到着阻止 | 阻止荷驮兵到达岐阜城 | A服部半藏的体力低于一定值以下；B击破任务6目标敌将任意1人 |
| 6 | 敌地の自阵を守れ | 阻止佐佐成政、井伊直政、本多正信入侵明智本阵 | 任务1、3成功后 |
| 7 | 悲しみと鬼柴田 | 击破柴田胜家 | 任务4～6、EX3结束的前提下满足：A操作角色中有明智光秀；B任务EX3发生后一定时间；C任务EX4结束；D击破德川家康 |
| EX1 | 战国最强の娘 | 在稻姬开始进军前将其击破 | 【金钱】玩家接近稻姬 |
| EX2 | 荷驮车を待つもの | 击破鸟居元忠，阻止兵粮到达 | 【金钱】任务7发生前，玩家接近西南诘所 |
| EX3 | 战国最强との对峙 | 阻止本多忠胜入侵中央砦 | 【武器】任务5发生后 |
| EX4 | 明智光秀、身边警护 | 阻上神原康政、丹羽氏重、渡边守纲、奥平信昌、安藤直次、本多重次接近明智光秀 | 【道具】任务4～6中任意2个结束 |
| EX5 | 织田にくみし者たち | 2分钟内击破不破直光、毛受胜照、原长赖、柴田胜政 | 【金钱】任务5成功后，玩家接近目标敌将任意1人 |
| EX6 | 家康と石の舟 | 用柳生宗矩击破德川家康 | 【道具】①与柳生宗矩的友好度"亲密"；②操作角色中有柳生宗矩；③任务EX3成功、任务EX4发生 |
| EX7 | 协力には协力を | 用协力奥义击破井伊直虎、早川殿 | 【武器】①完成过关卡"德川家康の乱"；②玩家操作的角色没有一人败走；③任务6、EX4成功；4玩家入侵岐阜城 |



## 岛左近

**秘藏武器：** 猛壬那刀

**官方条件：** ①任务EX2成功；②岛左近击破全部5名荷驮兵。

**流程参考：** 把左近换到4号位，开战后兵分两路——2、3号位的角色向西，逐步完成任务2、3、6，并回防本阵负责任务EX4；左近与1号位的角色一同向南，任务1、4、EX1都可以交给同伴，左近的任务是在任务EX3触发、南砦开门后，击破本多忠胜身边的第1个荷驮兵。随后左近向西南诘所移动，触发并完成任务EX2。柴田胜家再度登场后，荷驮兵每隔一段时间就会从正南、西北的诘所出现，前后共4名，因此只要操作岛左近及时击破，便能将秘武收入囊中。

## 1584年 小牧长久手の战い

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 均衡を打ち破る力 | 击破本多正信、牧野康成 | 战斗开始后一定时间 |
| 2 | 中入り作战开始 | 击破石川数正 | A击破任意2名敌将；B击破任务1目标敌将任意1人；C任意任务结束 |
| 3 | 前哨基地の构筑 | 击破丹羽氏重，阻止森长可、远藤庆隆败走 | 任务2发生后满足：A丹羽氏重、水野忠重、内藤清成任意1人的体力低于50%以下；B击破石川数正；C击破任意4名敌将 |
| 4 | 胜利のためには | 护送蒲生氏乡到达工作地点 | A击破丹羽氏重；B玩家入侵地图西南区域 |
| 5 | 迅速なる行动 | 击破稻姬、井伊直虎 | A任务EX6未发生、任务4发生后；B任务EX6结束后 |
| EX1 | 强韧なる意志 | 1分钟内击破本多忠胜，阻止福岛正则败走 | 【武器】战斗开始后 |
| EX2 | 历史を变える力 | 击倒永井直胜、安藤直次，阻止池田恒兴败走 | 【金钱】任务2未发生且池田恒兴生存的前提下满足：A玩家接近石川数正；B石川数正的体力低于70%以下 |

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 奖励 触发条件 |
|---|---|---|---|
| EX3 | 俺样、大活跃! | 用福岛正则以无双奥义击破水野忠重、内藤清成 | 【金钱】①任务3发生，任务EX1成功；②远藤庆隆、森长可、玩家操作的角色4生存 |
| EX4 | 忍び袭来! | 阻止服部半藏突破乐田城门 | 【金钱】任意4个任务成功的前提下满足：A击破任意11名敌将；B任意6个任务结束 |
| EX5 | 历史を涂り替える力 | 2分钟内在小牧山东北砦内击破100名敌兵 | 【金钱】玩家入侵小牧山东北砦 |
| EX6 | 稻が参ります! | 1分钟内击破稻姬 | 【道具】1与稻姬的友好度“良好”以上；②战斗开始后5分钟内；③任务3成功、任务5未发生；④玩家入侵小牧山东南砦或小牧山东北砦 |
| EX7 | 俺のほうがつええ- | 在达成500连击的状态下击破本多忠胜 | 【金钱】1与福岛正则的友好度“信赖”以上；②任务EX1成功且福岛正则生存；③击破石川数正；④任务5未发生；⑤任意5个任务结束；⑥玩家接近本多忠胜（第2次） |



## 羽柴秀吉

**秘藏武器：**三贵宇津皇子

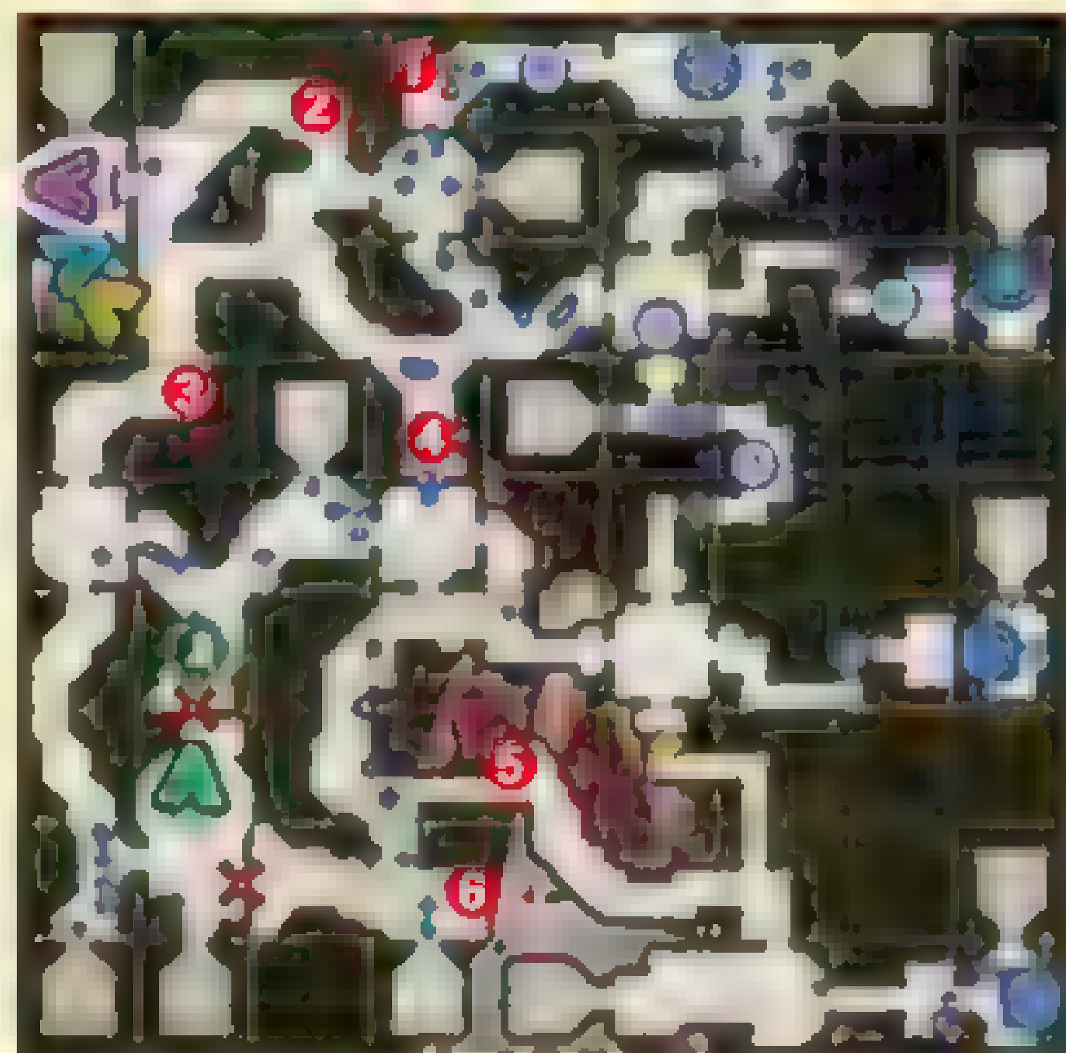
**官方条件：**任务成功数8个以上。

**流程参考：**难度非常低，即使没练过秀吉，让他全程守在本阵也可以拿到秘武。1号位需要强力角色硬拼本多忠胜，在1分钟内完成任务EX1，再去解决任务1的敌将；3号位角色负责任务EX2、2（注意触发顺序）；救出的4号位角色向南完成任务3、EX3。随后4号角色返回我方本阵南侧，在正东诘所前准备阻截任务EX4的服部半藏；1号角色攻入小牧山东北砦触发EX5、6，二者择一完成即可满足8个任务的要求，令输送兵登场了。

## 1585年 四国征伐

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 奖励 触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 四国上陆开始 | 击破吉良亲实、香川亲和 | 战斗开始后 |
| 2 | 分断作战 | 击破小少将 | 玩家入侵东北砦或海上砦 |
| 3 | まだ来ぬ援军 | 护送工作兵到达引田城北门 | 任务2成功后 |
| 4 | 引田城攻防 | 击破杂贺孙市，夺取引田城 | 任务3成功后 |
| 5 | 战场をぶったぎれ! | 击破香宗我部亲泰 | 任务4成功后 |
| 6 | 凄绝に奇袭 | 1分钟内击破柳生宗矩、香川信景、依冈左京 | A玩家入侵西砦；B击破香宗我部亲泰 |
| EX1 | 敌を蹴散らせ! | 1分30秒内击破100名敌兵 | 【金钱】任务1成功后 |
| EX2 | 一领具足 | 2分钟内发现6名隐藏的民兵（无需击破） | 【金钱】任务3发生后 |
| EX3 | 忠臣の判断 | 击破谷忠澄 | 【金钱】玩家入侵西北砦 |
| EX4 | 驱ける美女 | 再度击破小少将 | 【道具】①玩家入侵中央砦；②击破小少将（第1次）；③玩家接近小少将（第2次） |
| EX5 | 驱ける色男 | 再度击破杂贺孙市 | 【武器】任务4成功、任务6发生 |
| EX6 | 隆景の流仪 | 用小早川隆景避开6名民兵，击破长宗我部信亲、香西佳清 | 【道具】①与小早川隆景的友好度“良好”以上；②操作角色中有小早川隆景，用隆景入侵中央砦 |
| EX7 | 四国の霸者 | 用无双奥义击破长宗我部元亲 | 【武器】①与长宗我部元亲的友好度“良好”以上；②任务6成功 |

注：任务3、5、EX1～4都要在任务6“凄绝に奇袭”结束前才能触发（成功或失败无影响）





## 小早川隆景

**秘藏武器：**沫那艺剑

**官方条件：**操作小早川隆景完成任务6、EX2、EX6。

**流程参考：**由于任务EX2的时间较赶，需要准备一匹快马。开战后2号位的隆景和1号位同伴原地不动，3号位角色入侵东北砦，砦门封锁后由他完成任务1、2，一之船和二之船的防守工作交给1号位和后登场的4号位同伴。随后战线不要推进得太快，任务3发生后工作兵交给同伴负责护送，隆景则立刻快马加鞭、开始寻找6名隐藏的民兵（具体位置如图）。压制引田城、我方援军从东南到来后，中央砦便会开门，由隆景进入触发任务EX6。砦内有士气强化效果，且不能误杀任何民兵，建议中断存档，并发动“混乱”战技，先朝着墙角跑，敌将会积极地追过来，再凭借C3、杀阵等攻击范围小但威力大的招式尽快击破，砦内还有一个全回复的般若汤可供利用。最后隆景攻入西砦，用无双极意配合攻击强化型战技秒杀敌将，输送兵就会从奇袭敌方本阵的悬崖上出现。

## 1585年 濑户内合战 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 混乱を治める | 击破严岛神社内的武将任意3名 | 战斗开始后 |
| 2 | 島津の侵入を防げ | 阻止新纳忠元、猿渡信光、伊集院忠栋入侵宫尾城 | 任务1发生后 |
| 3 | 现れるは鬼 | 击破岛津义弘、岛津义久 | 击破任务4目标敌将任意1人 |
| 4 | 反击の中央砦 | 击破白石宗实、原田宗时 | A中央砦开门；B任务2结束；C任务5结束 |
| 5 | 友の仇を讨て | 击破立花宗茂、立花闾千代 | A玩家接近岛津义弘、岛津义久；B玩家入侵地图东南区域 |
| 6 | 船上の伊达男 | 击破伊达政宗 | 任务3、5成功后 |
| EX1 | 伊达の忠义者 | 阻止片仓小十郎到达退却地点 | 【金钱】A战斗开始后一定时间；B玩家接近片仓小十郎；C任务1成功 |
| EX2 | 雅に魅せる | 用无双奥义击破阿国 | 【金钱】玩家接近严岛神社南侧诘所（吉川元长附近） |
| EX3 | 五右卫门の战う理由 | 击破石川五右卫门 | 【道具】任务EX2成功后 |
| EX4 | 伊达男と伊达女 | 用小少将击破伊达政宗、片仓小十郎 | 【武器】①与小少将友好度“亲密”；②操作角色中有小少将；③任务EX1～3成功，任务6发生 |



### 明智光秀

秘藏武器：灵剑布都御魂

官方条件：①开战后10分钟内；②击破吉川元春、二宫俊实、伊达成实、岛津岁久、留守政景、岛津丰久、立花宗茂、立花闾千代、荐野增时、小野镇幸。



### 小少将

秘藏武器：迦具夜羽衣

官方条件：①小少将的体力保持在50%以上；②操作小少将击破片仓小十郎（第1次）、阿国、石川五右卫门、吉川元春、二实宫俊、伊达成实、浜田隆景、宍户元孝、椙杜隆康、吉川元长、白井贤胤。

流程参考：如果玩了“濑户内合战・改”就会发现，光秀秘武的目标敌将是该关卡中任务5、EX4、EX5的相关人物，即岛左近、长宗我部元亲、柳生宗矩讨死时才会依次登场，故只要快速推进主线任务并尽快击破就可以轻松达成。由于不限制由光秀击破，因此小少将的秘武并不冲突，两人可以同时拿取。

把小少将换到1号位，开战后按“椙杜→白井→片仓→浜田→宍户&吉川”的顺序一路击杀，随后在严岛神社南侧的诘所完成任务EX2、3，之后就在此处待机即可。其他同伴负责尽快完成主线任务，士气强化范围内的立花夫妇最为难缠，最好预留两个“混乱”战技。我方突破中央砦后，神社也会开门，让小少将靠近岛左近，并击破随后出现的3名敌将就可以拿到秘武了。光秀的秘武则还需要派人解决从宫尾城诘所出现的岛津丰久等人。注意两名输送兵分别是从东南和西北诘所登场的，逃跑路线都很短，务必提前派人站位。

## 1585年 濑户内合战・改 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 混乱を治める | 击破严岛神社内的武将任意3名 | 战斗开始后 |
| 2 | 島津の侵入を防げ | 阻止新纳忠元、猿渡信光、伊集院忠栋入侵宫尾城 | 任务1发生后 |
| 3 | 现れるは鬼 | 击破岛津义弘、岛津义久 | 击破任务4目标敌将任意1人 |
| 4 | 反击の中央砦 | 击破白石宗实、原田宗时 | A中央砦开门；B任务2结束；C任务5结束 |
| 5 | 友を救は友 | 击破立花宗茂、立花闾千代，阻止长宗我部元亲败走 | A玩家接近岛津义弘、岛津义久；B玩家入侵地图东南区域 |
| 6 | 船上の伊达男 | 击破伊达政宗 | 任务3、5成功后 |
| EX1 | 伊达の忠义者 | 阻止片仓小十郎到达退却地点 | 【金钱】A战斗开始后一定时间；B玩家接近片仓小十郎；C任务1成功 |
| EX2 | 雅に魅せる | 用无双奥义击破阿国 | 【金钱】玩家接近严岛神社南侧诘所（吉川元长附近的） |
| EX3 | 五右卫门の战う理由 | 击破石川五右卫门 | 【道具】任务EX2成功后 |
| EX4 | 包围された岛 | 击破吉川元春、二宫俊实、伊达成实，阻止岛左近败走 | 【金钱】玩家接近岛津义弘、岛津义久 |
| EX5 | 隆景の手の内 | 击破岛津丰久、岛津岁久、留守政景，阻止柳生宗矩败走 | 【金钱】任务EX4发生后 |
| EX6 | ガラシャが守りたいもの | 用加拉夏击破立花宗茂、立花闾千代、荐野增时、小野镇幸 | 【武器】①与加拉夏、明智光秀友好度“亲密”；②操作角色中有加拉夏；③任务5发生 |
| EX7 | 伊达男と伊达女 | 用小少将击破伊达政宗、片仓小十郎 | 【武器】①与小少将的友好度“亲密”；②操作角色中有小少将；③任务EX1～3成功，任务6发生 |



## 1587年 户次川の战い

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 死地と気付かず | 击破伊集院久宣、种子岛久时 | 战斗开始后 |
| 2 | 户次川渡河 | 击破岛津以久、岛津忠辰，确保仙石秀久的进军路线 | 任务1成功后 |
| 3 | 军监逃亡 | 护送仙石秀久到达北砦 | 任务1、2成功后 |
| 4 | 丰久疾驱 | 阻止岛津丰久入侵锐城 | 我方援军登场后 |
| 5 | 意气を挫く | 击破任意5名敌将 | 任务4或EX1结束后 |
| EX1 | 疾风の如き追击 | 击破山田有信或岛津家久，阻止两人的合流 | 【武器】任务3或EX7结束后 |
| EX2 | 隙は见せぬ | 1分钟内击破上井觉兼 | 【金钱】任务2未发生的前提下，玩家接近西侧诘所、发现隐藏的上井觉兼 |
| EX3 | 忠义の士 | 5分钟内阻止户次统常败走 | 【武器】①战斗开始后6分钟内；②任务2成功、任务3发生 |
| EX4 | 亲信の仇 | 击破新纳忠元 | 【金钱】不满足任务EX7的场合（与任务EX7不可兼得） |
| EX5 | 智将の强袭 | 阻止岛津岁久入侵府内城 | 【金钱】①我方武将败走3人以下；②任务5发生；③岛津岁久尚未入侵府内城；④玩家接近岛津岁久 |
| EX6 | 狂气の剑士 | 1分钟内击破佐佐木小次郎 | 【金钱】任务5发生后，玩家的击破数500以上（3DS版400以上） |
| EX7 | 我が子のため | 阻止新纳忠元接近长宗我部信亲 | 【金钱】①与长宗我部元亲的友好度“信赖”以上；②操作角色中有长宗我部元亲（限1、2号位）；③任务3发生后，仙石秀久入侵北砦或体力低于50%以下（与任务EX4不可兼得） |
| EX8 | 鬼を讨つ | 用无双奥义击破岛津义弘 | 【道具】①与岛津义弘、立花宗茂的友好度“良好”以上；②战斗开始后12分钟内；③任务5成功 |

## 1590年 小田原征伐

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 城门突破 | 击破把守城门的北条氏光、北条氏规、北条氏忠 | 战斗开始后 |
| 2 | そろそろ熊にも饱きてきた | 击破甲斐姬（完成任务4后方能彻底击破） | 任务1成功后 |
| 3 | 城外かく乱・壹 | 击破风魔小太郎 | 玩家入侵甲斐姬所在的中央区域 |
| 4 | 城外かく乱・贰 | 歼灭三之丸北条军的长尾显长、山角定胜、成田氏长、千生义雄、千叶直重、垪和康忠（陆续出现） | 击破风魔小太郎 |
| 5 | 城内制压 | 击破北条氏政、北条氏直 | 击破甲斐姬 |
| EX1 | 天下の大泥棒～邂逅～ | 在丰臣军突破城门前，击破石川五右卫门 | 【金钱】任务1发生后、成功前 |
| EX2 | 天下の大泥棒～猿知恵～ | 在歼灭三之丸的北条军前，击破石川五右卫门的本体（击破3个分身后，本体从西北丰臣本阵出现） | 【道具】任务4发生后、成功前 |
| EX3 | 天下の大泥棒～猿真似～ | 击破风魔小太郎本体 | 【武器】任务3成功，任务EX2发生后 |
| EX4 | 兵粮を夺え……ない | 击破5名铁炮兵长 | 【金钱】任务2成功前，玩家入侵东北兵粮库 |
| EX5 | 天下の大泥棒～惜别～ | 击破石川五右卫门 | 【道具】①任务EX2～3成功；②玩家入侵天守 |
| EX6 | 不挠不屈 | 击破甲斐姬、风魔小太郎、北条氏规、北条氏忠、北条氏光、千叶直重、山角定胜、长尾显长 | 【武器】①与北条氏康友好度“良好”以上；②在任务4成功前击破甲斐姬10次以上；③任务成功数10个以上；④任务5成功 |



### 伊达政宗

秘藏武器：大霸狩

官方条件：操作伊达政宗用无双奥义击破甲斐姬10次以上。



### 片仓小十郎

秘藏武器：天石楯

官方条件：操作片仓小十郎，接近石川五右卫门并在1分钟内将其击破（共6次）。

流程参考：只要不完成任务4，任务2中的甲斐姬即使被击倒也会反复登场，而本关的战历条件就是击破甲斐姬10次（之后她登场时的台词会显得有气无力）。完成任务1、二之丸开门后，先把城外的任务3和EX4完成，这样甲斐姬所在区域的士气强化效果就会消除，更利于政宗击破她。任务4的目标敌将可留最后一个不杀，给政宗充足的时间。而想多使用奥义，只需带上会“果敢”、“苛烈”战技的同伴提供无双槽即可。

小十郎的秘武则完全考验速杀敌将的操作，除了石川的相关任务外，EX3也必须完成。五右卫门的出场位置分别为——EX1：地图西南角；EX2：东北兵粮库外、地图南侧区域、西南舍曲轮内、西北我方本阵（本体）；EX5：小田原天守。交战地点都不是士气强化区域，但对方最后一次登场时为斗气状态，需提前准备好强化战技。由于此役我方任意3名武将被击破就会导致败北，故需要对NPC予以保护，城外出现敌援军时要尽快击破，并压制周边的诘所，最好配合“坚阵”、“复活”战技。

## 1590年 小田原笼城战 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 多势に无势 | 击破150名敌兵 | 战斗开始后 |
| 2 | 波状攻击 | 击破加藤清正、藤堂高虎 | A任务1成功、任务EX1成功或未发生；B玩家接近加藤清正或藤堂高虎；C我方武将败走2人以上；D任务EX1未发生的前提下击破任意敌将4人以上 |
| 3 | 伊达军の救援 | 击破丰臣秀长、长束正家、池田辉政、浅野长政 | 任务2发生后 |
| 4 | 氏康の人望 | 击破大谷吉继、增田长盛、筒井定次、九鬼嘉隆、高山重友 | A任务2、3成功；B我方武将败走8人以上 |
| EX1 | 一本钓り | 击破福岛正则 | 【武器】福岛正则生存的前提下，2分钟内完成任务1 |
| EX2 | 狙われた兵粮 | 击破细川忠兴、堀秀政，阻止松田宪秀败走 | 【金钱】松田宪秀生存的前提下，玩家进入东北兵粮库 |
| EX3 | 幼气な少女 | 击破长谷川秀一、石川数正，阻止加拉夏败走 | 【金钱】①操作的角色中没有加拉夏；②任务3发生后，加拉夏接近小田原城本丸西门 |
| EX4 | 燃えろ! 小田原城 | 2分钟内击破4名隐秘头，阻止火计 | 【武器】任务2、3成功前，玩家在舍曲轮发现任意1名隐秘头 |
| EX5 | 击て! 小田原城 | 1分钟内击破石田三成，阻止焙烙 | 【道具】①玩家入侵丰臣本阵；②尚未击破任务4目标敌将任意1人；③任务3发生后，击破目标敌将任意2人、或任务2成功 |
| EX6 | しっぽを巻いて逃げる猿 | 阻止丰臣秀吉到达退却地点 | 【道具】①与丰臣秀吉的友好度“亲密”；②残余敌将4人以下；③任务EX1～5全部成功；④丰臣秀吉再度登场 |



### 风魔小太郎

秘藏武器：暗御津破

官方条件：操作风魔小太郎完成任务EX1～5。

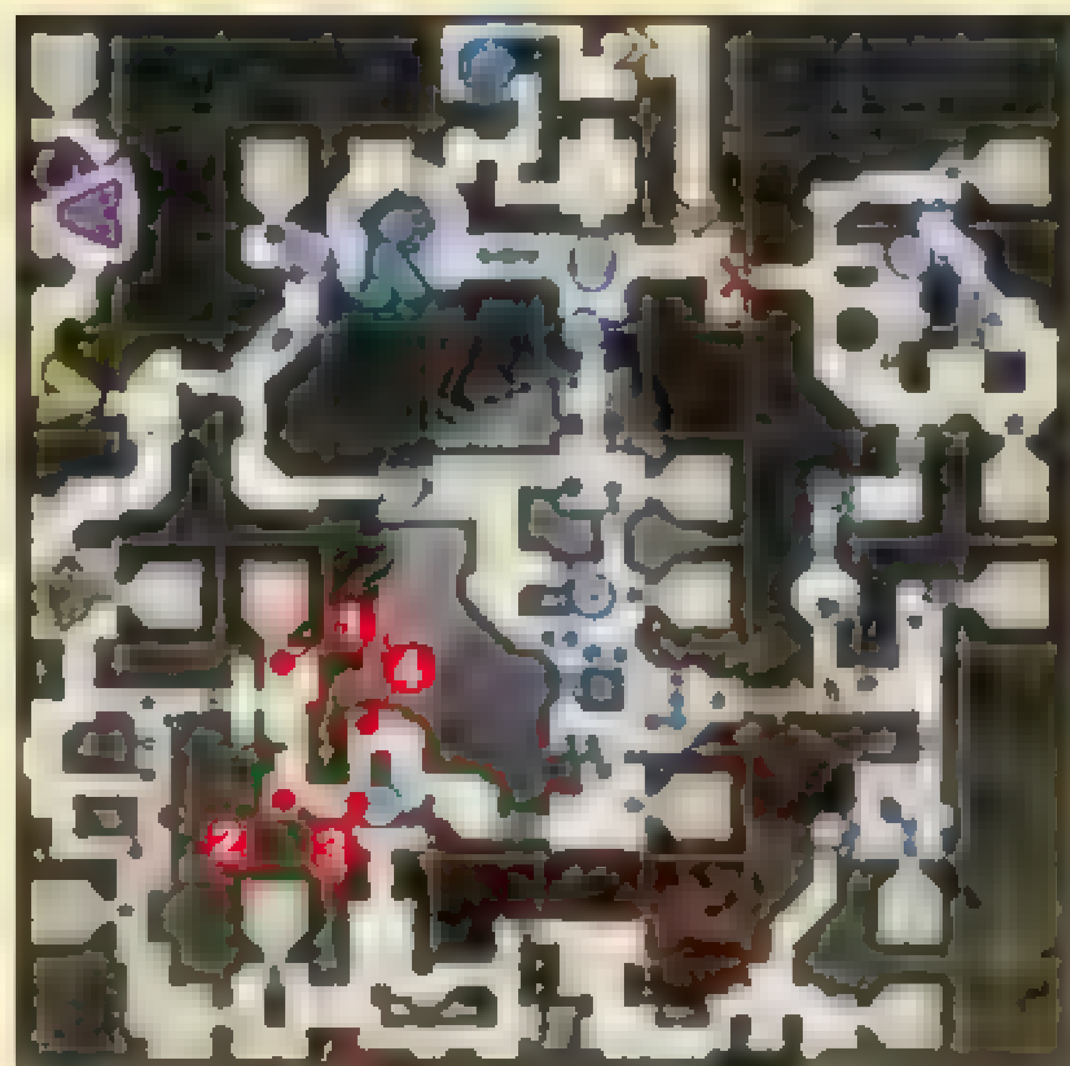


### 北条氏康

秘藏武器：戒杖刀天常立

官方条件：任务EX6发生后。

流程参考：氏康的秘武条件其实就是完成EX1～5并击破大量敌将，不妨两人一起拿取。风魔以1号位出战，由于开战后中央区域立刻会被士气强化效果覆盖，氏康和另一名同伴（需降低士气的战技）先退守到天守内部，风魔需要具备一定的实力才能保证杀敌效率，边杀敌的同时边向东北兵粮库移动，触发并完成任务EX2。随后前往西南的舍曲轮区域，福岛正则差不多正好进军到此，连随后发现的隐秘头一并解决（位置如图）。加拉夏开始进军后，风魔迅速前往西门外的诘所击破奇袭部队。随后完成任务2、3并击倒周遭的大众脸，让敌方士气下降。任务4的援军登场时，风魔立刻突入对方本阵，借助“混乱”战技触发并完成EX5——第一个运输兵就会从东侧诘所登场。随后在非士气强化区域内逐一击破敌将，丰臣秀吉再度登场触发任务EX6时，第二个运输兵便会在舍曲轮内出现。



## 1591年 大坂城奇袭 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 大坂城包围・壹 | 击破毛利胜永、长宗我部盛亲，压制东南砦 | 战斗开始后 |
| 2 | 大坂城包围・贰 | 击破后藤又兵卫、明石全登，压制中央砦 | 任务1发生后 |
| 3 | 派手な阳动 | 把大野治胤、细川赖范引到真田丸外击破 | A任务1或2成功；B任务EX2发生；C玩家入侵真田丸 |
| 4 | 真田丸の最大势力 | 击破真田信之、真田幸村、真田昌幸、青木一重、速水守久、伊东长实 | A任务EX2失败；B任务3结束，任务EX2成功 |
| 5 | 古典的だが效果的な策 | 护送火计兵长到达大坂城 | 击破任务4目标敌将4人以上 |
| 6 | 最强九州连合军 | 击破岛津义弘、岛津丰久、立花宗茂、立花訚千代 | 任务4、5结束后 |
| 7 | 最后のねね忍法 | 阻止宁宁的本体到达退却地点（分身身上有白色的特效） | A击破任务6目标敌将2人以上；B玩家接近宁宁 |
| EX1 | 大坂城包围・叁 | 3分钟内击破6名铁炮队长 | 【金钱】玩家接近成田氏长、后藤又兵卫或薄田兼相所在区域 |
| EX2 | 完全なる布阵へ | 2分钟内击破郡宗保、大野治长、山口弘定，压制南砦 | 【金钱】A任务3结束后；B战斗开始后经过2分钟，任务1或2仍未成功 |
| EX3 | 死なばもろとも | 在敌方增援出现前，击破中岛氏种、真野赖包 | 【金钱】任务4发生中、任务6尚未发生的前提下，玩家接近真田丸诘所 |

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 奖励/触发条件 |
| --- | --- | --- | --- |
| EX4 | 景胜のやさしさ | 用上杉景胜阻止雾隐才藏接近加拉夏 | 【金钱】①操作角色中有上杉景胜、没有加拉夏，且加拉夏生存；②击破任务4目标敌将3人以上 |
| EX5 | 力を合わせて | 2分钟内用协力奥义击破100名敌兵 | 【道具】①操作角色中有甲斐姬、上杉景胜，且两人各自的击破数150以上（3DS版120以上）；②任务6发生 |
| EX6 | 切磋琢磨 | 2分钟内用伊达政宗、直江兼续，同时击破宁宁的分身（将宁宁分身的体力削减到一定程度，击破一个后立刻换人击破另一个） | 【武器】①操作角色中有直江兼续、伊达政宗，且两人各自的击破数150以上（3DS版120以上）；②任务7发生 |
| EX7 | ガラシャの恩返し | 用加拉夏阻止雾隐才藏接近上杉景胜 | 【道具】①与上杉景胜、加拉夏友好度“亲密”；②以前游戏时曾完成过任务EX4；③操作角色中有加拉夏、没有上杉景胜；④击破任务4目标敌将3人以上 |
| EX8 | いいとこどり | 用片仓小十郎以无双奥义击破前田利家 | 【武器】①与前田利家友好度“亲密”；②操作角色中有片仓小十郎；③任务1～7全部成功 |

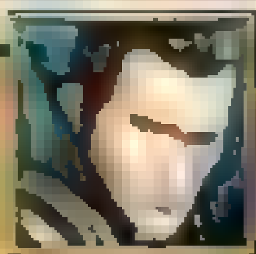


## 甲斐姬

秘藏武器：龙刃八岐大蛇

官方条件：任务7发生前，操作甲斐姬击破除前田利家、宁宁外的敌将30人以上。

流程参考：“熊姬”的秘武比较麻烦，建议把她换到1号位，并带上3名会降低士气战技的同伴。开战后甲斐迅速完成任务1、2。任务EX1可交给同伴们负责，甲斐到南侧击破薄田兼相，随后她在完成诱敌任务3的同时，连附近的木村重成、渡边糺也一并干掉。前期顺利的话此时EX2会先触发，让甲斐迅速冲入南砦完成，再转头杀入真田丸，凭借战技的效果击破这里的5名敌将，大门开启后出去解决外围的3名援军。火计兵长出现后由甲斐负责护送，沿途有2名埋伏的敌将供她击破。任务6触发的同时，地图上还会有6名大众脸登场，先让甲斐解决他们，再击破岛津伯侄、立花夫妻中的任意两人，就正好能满足30名敌将的数量要求（景胜的专属任务EX4不影响）。在任务7发生前，输送兵便会从西南诘所出场。



## 上杉景胜

秘藏武器：大铊都牟刈

官方条件：①战斗开始20分钟以内；②操作上杉景胜完成任务EX1～4；③任务EX5成功。

流程参考：触发任务EX5必须带上甲斐姬，把景胜换到2号位后，推荐再配上分别会“混乱”和“果敢”战技的两名同伴。开战后景胜原地待命，由同伴分头完成任务1、2。任务EX1触发后是第一个难点，全部的铁炮兵长都要由景胜击破，在炮火密集的情况下切勿吝惜无双槽和极意，并配合战技效果快速杀敌。随后的任务3同样交给同伴，景胜负责攻入没有士气强化效果的南砦，轻松完成任务EX2。之后的真田丸攻坚战是第二个难点，景胜要主动突入包围，优先完成任务EX3就立刻脱出，准备回去堵截雾隐才藏。火计结束、任务6发生前需要两人都杀满150人才能触发EX5，这是最后一个难点，因为此时城外所剩的敌兵已经不多，2分钟内用协力奥义击破要求玩家控制的4名角色两两组队，分别杀向城内的士兵聚集处，此前还需预留好尽可能多的无双槽。



## 1595年 丰臣讨伐战【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 速攻 | 击破加藤嘉明、片桐且元、平野长泰、胁坂安治，扫平大坂城下 | 战斗开始后 |
| 2 | 相変わらずの利家 | 用织田信长击破前田利家 | 操作角色中有织田信长的前提下满足：A战斗开始后一定时间；B击破任务1目标敌将2人以上；C玩家接近前田利家 |
| 3 | 三成の采配 | 3分钟内阻止敌方入侵大筒东、西据点（中途有1名忍者队长会突然从忍道南侧出现） | A任务2发生；B玩家接近堀尾吉晴、浅野幸长、长束正家、前田玄以、浅野长政、增田长盛中任意1人 |
| 4 | 迟参 | 击破加藤清正、福岛正则，入侵大坂城内 | ①任务1成功；②任务2结束或前田利家撤退；③任务3结束 |
| 5 | ここで止める | 击破石田三成、大谷吉继 | 任务EX2或EX3发生后 |
| EX1 | 大手门攻めの布石 | 击破小西行长、宇喜多秀家，压制西砦 | 【武器】任务3结束前玩家入侵西砦 |
| EX2 | 左近の军略 | 击破岛左近、池田辉政、黑田长政 | 【金钱】从东侧的御造门入侵大坂城（与任务EX3不可兼得） |
| EX3 | 彻底抗战の构え | 击破细川忠兴、大野治长、仙石秀久、山内一丰 | 【金钱】从西侧的大手门入侵大坂城（与任务EX2不可兼得） |
| EX4 | 友のために驱ける | 击破前田利家 | 【金钱】任务5成功后 |
| EX5 | 子飼い三将の决意 | 阻止石田三成、加藤清正、福岛正则与丰臣秀吉合流 | 【金钱】①任务4成功后一定时间；②任务EX4发生；③击破石田三成 |
| EX6 | このうえない喜び | 用森兰丸击破任意5名敌将 | 【武器】①与森兰丸的友好度"亲密"；②操作角色中有森兰丸，且击破数200以上（3DS版160以上） |
| EX7 | 天下に武を布く | 用织田信长以无双奥义击破丰臣秀吉 | 【道具】①与织田信长的友好度"亲密"；②操作角色中有织田信长；③任务EX5发生 |



### 杂贺孙市

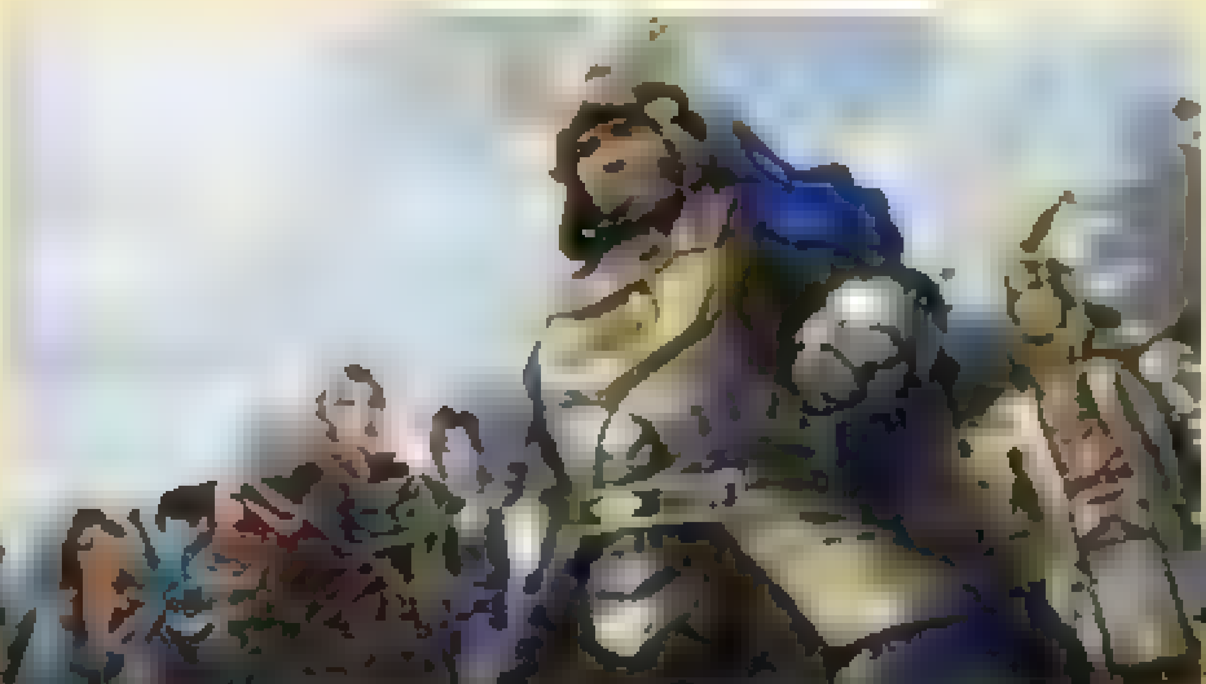
秘藏武器：狱焰火具土

官方条件：①开战后10分钟内；②任务EX2成功；③操作杂贺孙市击破岛左近、池田辉政、黑田长政、前田利家（第2次）；④杂贺孙市的击破数500以上（3DS版400以上）。

流程参考：孙市以默认4的号位出战，建议带上织田信长并安排在2号位(不用选森兰丸）。开战后等敌将离开士气强化范围后再出手，完成任务1后孙市和信长分别守在真田丸出口的东、西两侧，信长击杀主动出击的利家，完成任务2所降低的士气对后面的战斗有很大的影响。1号位同伴去忍者队长偷袭的忍道南侧待机，3号位派一名强力角色去强攻西砦。顶过任务3的3分钟时限后，孙市直接去东侧诘所攻击加藤清正，3号位同伴负责西北的福岛正则。时间充裕的话孙市可以趁机刷一下击破数，再从东侧攻入大坂城，利用"狙击"配合士气下降的战技快速击破3名潜伏的敌将后，孙市返回地图中央偏南的诘所，同伴则攻入真田丸解决石田三成和大谷吉继。利家再度登场时立刻击破就能让输送兵从大坂城内出现了。

## 1595年 丰臣讨伐战・改【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 速攻 | 击破加藤嘉明、片桐且元、平野长泰、胁坂安治，扫平大坂城下 | 战斗开始后 |
| 2 | 相変わらずの利家 | 用织田信长击破前田利家 | 操作角色中有织田信长的前提下满足：A战斗开始后一定时间；B击破任务1目标敌将2人以上；C玩家接近前田利家 |
| 3 | 三成の采配 | 3分钟内阻止敌方入侵大筒东、西据点（中途有1名忍者队长会突然从忍道南侧出现） | A任务2发生；B玩家接近堀尾吉晴、浅野幸长、长束正家、前田玄以、浅野长政、增田长盛中任意1人 |
| 4 | 迟参 | 击破加藤清正、福岛正则，入侵大坂城内 | ①任务1成功；②任务2结束或前田利家撤退；③任务3结束 |
| 5 | ここで止める | 击破石田三成、大谷吉继 | 任务EX2或EX3发生后 |
| 6 | 情深き军师の归参 | 击破黑田官兵卫 | 任务EX4发生后 |
| EX1 | 大手门攻めの布石 | 击破小西行长、宇喜多秀家，压制西砦 | 【武器】任务3结束前玩家入侵西砦 |
| EX2 | 左近の军路 | 击破岛左近、池田辉政、黑田长政 | 【金钱】从东侧的御造门入侵大坂城（与任务EX3不可兼得） |
| EX3 | 彻底抗战の构え | 击破细川忠兴、大野治长、仙石秀久、山内一丰 | 【金钱】从西侧的大手门入侵大坂城（与任务EX2不可兼得） |
| EX4 | 友のために驱ける | 击破前田利家 | 【金钱】任务5成功后 |
| EX5 | 秀吉の家臣たち | 击破石田三成、加藤清正、福岛正则、岛左近、大谷吉继 | 【道具】①任务4、5成功后一定时间；②任务6发生；③击破岛左近（第1次）后一定时间，或任务EX3发生 |
| EX6 | このうえない喜び | 用森兰丸击破任意5名敌将 | 【武器】①与森兰丸的友好度"亲密"；②操作角色中有森兰丸，且击破数200以上（3DS版160以上） |
| EX7 | 天下に武を布く | 用织田信长以无双奥义击破丰臣秀吉 | 【道具】①与织田信长的友好度"亲密"；②操作角色中有织田信长；③任务EX5发生 |



## 1600年 关ヶ原の战い

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 决战开幕 | 在我方武将败走前，击破岛左近、前野忠康、蒲生赖乡 | 战斗开始后 |
| 2 | 忠义の形 | 在3分钟内护卫吉川广家，使其体力保持在50%以上 | 任务1结束后 |
| 3 | 寝返り工作 | 护送黑田长政到达小早川秀秋处 | 任务2发生后 |
| 4 | 友のため | 击破大谷吉继 | ①任务2、3结束；②任务EX1未发生或已结束 |
| 5 | 子犬の突进 | 击破岛津丰久 | 任务2、3结束后 |
| EX1 | 布石を打つ | 击破把守南之关的糟屋武则 | 【金钱】任务3未发生的前提下满足：A玩家接近糟屋武则；B糟屋武则的体力低于50%以下 |
| EX2 | 毛利への备え | 1分钟内在关原中央部击破50名敌兵，援护池田辉政移动 | 【金钱】①任务1发生且未失败；②击破任务1目标敌将任意1人；③池田辉政生存 |
| EX3 | 胜手な奇袭队 | 击破小少将、长宗我部盛亲、长束正家 | 【金钱】①任务2发生前玩家的击破数150以上；②任务2发生后 |
| EX4 | 西军主力讨灭 | 击破宇喜多秀家、小西行长 | 【金钱】①任务3发生；②玩家操作的所有角色体力保持在50%以上 |
| EX5 | 吉继最后の策 | 阻止平塚为广、户田胜成入侵东军本阵 | 【道具】①任务4发生；②西南砦闭门或击破大谷吉继；③敌将从未入侵东军本阵 |
| EX6 | 镇西の风推参 | 击破立花宗茂 | 【道具】①玩家接近岛津义弘或岛津义久，且连续击破两人（10秒内）；②立花宗茂未与岛津义弘或岛津丰久合流 |
| EX7 | 岛津の退き口 | 阻止岛津义弘到达退却地点 | 【武器】①与岛津义弘、井伊直虎的友好度“信赖”以上，与岛津丰久的友好度“良好”以上；②岛津义弘生存；③任务5成功 |
| EX8 | 三成に过ぎたるもの | 击破岛左近 | 【武器】①与石田三成、岛左近的友好度“信赖”以上；②战斗开始后15分钟内；③任务1开始后在30秒内击破岛左近；④任务4、5结束 |



### 德川家康

秘藏武器：煌刃护加武

官方条件：任务1～3、EX2、5成功。



### 柳生宗矩

秘藏武器：八意思兼太刀

官方条件：操作柳生宗矩击破岛左近（第1次）、岛津义弘、岛津丰久、立花宗茂、小少将。

流程参考：宗矩换到1号位，家康以默认2号位出战。开场宗矩就趁着敌方的鼓舞效果尚未发动立刻猛攻岛左近，中央战场的两名敌将交给3号位同伴解决、并完成任务EX2，4号位同伴则守在东南砦门外。任务1结束前注意刷足全队150人的击破数，随后宗矩回撤到东北诘所边，3号位角色护送池田辉政，4号位角色负责任务2。宗矩击破小少将后就可以转移到岛津伯侄所在的砦外把守，待小早川秀秋反叛，战局就会向东军大幅倾斜。大谷吉继所在西南砦开门后派一人进入、触发EX5，中央战场留一位同伴负责解决两名大众脸就可以达成家康的秘武。宗矩则在击破两名岛津后移动到西侧诘所，击破赶来的立花宗茂，同样能轻松达成秘武条件。

## 1600年 关ヶ原决战 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 先锋击退 | 击破井伊直虎、井伊直政、松平忠吉 | 战斗开始后 |
| 2 | 前线混乱 | 在我方武将败走前，击破细川忠兴、田中吉政、筒井定次、龟井兹矩 | 击破任务1目标敌将2人以上 |
| 3 | 寝返りの波 | 在小早川秀秋体力低于50%以下前，击破胁坂安治、朽木元纲、赤座直保、小川佑忠 | 任务2结束的前提下满足：A击破任务EX1目标敌将1人以上；B任务EX1失败 |
| 4 | 三马鹿そろい踏み | 击破黑田长政、加藤嘉明、织田长益 | A任务3发生后一定时间；B击破任务3目标敌将2名以上；C小早川秀秋的体力低于一定值以下 |
| 5 | 德川の世のため | 阻止柳生宗矩、藤堂高虎、井伊直虎入侵中央砦、西砦或西南砦 | 任务3、4、EX1结束 |
| 6 | 秀忠队到着 | 3分钟内击破德川秀忠、本多正信、神原康政、大久保忠佐、本多忠政 | 任务5结束 |
| EX1 | 本阵を狙う影 | 阻止服部半藏及分身入侵西军本阵 | 【金钱】击破任务2目标敌将1人以上 |
| EX2 | 广家孤立 | 击破稻姬、池田辉政、山内一丰，阻止吉川广家败走 | 【金钱】①任务4发生；②吉川广家体力在一定值以上；③玩家入侵东南砦 |
| EX3 | 关ヶ原完全压制 | 压制所有的诘所 | 【道具】①任务4发生前玩家的击破数400以上（3DS版320以上）；②任务4发生 |
| EX4 | 志をともに | 我方没有武将败走的前提下获得胜利 | 【金钱】任务6发生前我方没有武将败走 |
| EX5 | 东国无双と信浓の狮子 | 用协力奥义击破本多忠胜、真田信之 | 【武器】①残余敌将数3人以下；②在2分钟内完成任务6 |
| EX6 | 三马鹿の奋斗 | 3分钟内用石田三成、福岛正则和加藤清正累计击破100名敌兵 | 【金钱】①与石田三成、福岛正则、加藤清正的友好度“亲密”；②操作角色中有石田三成、福岛正则、加藤清正；③用三成完成任务EX1；④用正则完成任务3；⑤用清正完成任务4 |
| EX7 | 狸狩り | 阻止德川家康到达退却地点 | 【武器】①与德川家康、服部半藏的友好度“亲密”；②任务6发生前完成任务EX3；③任务6结束 |



## 福岛正则

秘藏武器：执金刚神杵

官方条件：①玩家的击破数500以上（3DS版400以上）；②任务6、EX6成功。

流程参考：由于任务EX6的特殊性，限制了3名登场角色，另一名同伴需要有过硬的实力以及“混乱”战技。开战后三成略微向南移动稍许守住诘所，1号位角色在击破井伊直虎后先不杀另外两个目标，趁着敌方士气尚未提高尽快刷一下击破数，同时也积蓄战技槽。完成任务1后发动士气降低战技，由1号位角色速杀任务2的敌将2～3人（留1个），三成则去击破半藏的2个分身。随后再触发任务3，操控正则在战技的辅助下替小早川秀秋解围，清正登场后他的任务相对容易一些，另一名同伴尽快去东南砦救援吉川广家。顶住以上这最艰苦的一段战斗后，任务5、EX6就会相继触发，此时敌方的士气强化区域已经所剩无几，让“笨蛋三人组”分头拒敌，都不难解决。任务6发生时东军还会做一波最后的反抗，攻入本阵时要注意，本多忠胜等人都在斗气状态，千万别因为一时松懈导致前功尽弃。



## 岛津丰久

秘藏武器：战镗迩迩芸

官方条件：①岛津丰久设在1或2号位；②任务5成功；③操作岛津丰久击破井伊直虎（第1次）、井伊直政、松平忠吉。

流程参考：比起福岛正则的秘武就要容易得多了，丰久以1号位出战，再辅以3名强力同伴。开战后由丰久完成任务1，随后他就可以撤回到本阵负责防守、抵御服部半藏的偷袭，其他攻坚任务都交给同伴们解决。随后的流程就与三成的秘武没什么区别了，降低士气的战技依旧是此役必备。任务6触发后，运输兵会从东南砦登场，他的逃脱路线很短，需提前派人准备好。

## 1600年 柳川の战い

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 发生·触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 立花军先锋 | 击破安东家忠、安东范久、石松政之 | 战斗开始后 |
| 2 | 外堀を埋める | 压制矢留砦、东南砦 | 击破任务1目标敌将任意1人 |
| 3 | まさかの逆包围 | 击破荐野增时 | ①击破内田镇家、北原种兴；②矢留砦或东南砦关门 |
| 4 | 阳动の阳动 | 阻止十时惟久、高野大膳、安东幸贞入侵东军本阵 | 任务3发生后 |
| 5 | 本命 | 阻止传令队长到达目标地点 | 任务4发生后，玩家接近任意1名传令队长 |
| 6 | 立花の重臣たち | 击破小野镇幸、由布惟信、十时连贞 | A任务5结束；B传令队长撤退 |
| EX1 | 一气呵成に攻めあがれ | 1分钟内击破尾山种速、新田镇实 | 【武器】任务1发生后在1分钟内完成 |
| EX2 | まさかの二重包围 | 击破立花直次 | 【道具】①任务3发生且尚未结束；②玩家进入矢留砦或东南砦 |
| EX3 | 剑を振るう理由 | 用宫本武藏击破佐佐木小次郎 | 【金钱】①操作角色中有宫本武藏；②宫本武藏在击破数300以上（3DS版240以上）的前提下接近佐佐木小次郎 |
| EX4 | 疾风迅雷の本阵突击 | 击破立花间千代 | 【金钱】①任务6成功，任务EX5未发生；②立花间千代尚未入侵东军本阵；③玩家接近立花间千代 |
| EX5 | 泰平の世のため | 击破所有的敌将获得胜利 | 【金钱】任务1、2、4～6、EX2全部成功 |
| EX6 | 背後を突け！ | 协助服部半藏击破矢岛重成、有马伊贺 | 【武器】①与服部半藏的友好度“信赖”以上；②任务5结束前、或传令队长撤退前，玩家接近服部半藏 |
| EX7 | かつてともに战った仲间 | 用加藤清正以无双奥义击破立花宗茂 | 【道具】①与加藤清正的友好度“亲密”；②操作角色中有加藤清正；③任务6结束前，清正的击破数300以上；④任务6结束 |



## 宫本武藏

秘藏武器：磐裂根裂剑

官方条件：任务EX3成功。



## 加藤清正

秘藏武器：虎刃火广金

官方条件：①任务EX2成功；②操作加藤清正击破立花直次或荐野增时；③操作加藤清正击破立花闾千代。

流程参考：武藏、清正以默认位置出战，并带上降低士气战技的同伴。由于秘武并不要求任务EX1，故开战后无需着急，不妨先等所有角色的战技槽蓄满，任务1的3名敌将全部交给武藏击破也便于他积累杀敌数。任务2发生后派清正和一名同伴分别进入矢留砦和东南砦，并在战技的辅助

下完成随后触发的任务3和EX2。武藏和另一名角色分别守在中央和西南诘所处，负责堵截任务4出现的敌将。在此过程中佐佐木小次郎会狂笑着登场，其出现位置会根据武藏的所在位置发生变化，不妨先跟他保持距离，待完成任务4时敌方的士气就会下降，武藏刷足击破数后再在强化区域外解决他——秘武的输送兵是从中央偏西诘所登场。完成任务6后闾千代会主动出击，同样让清正在士气强化区域外轻松击破她，输送兵就会从东南砦内出现。

## 1600年 柳川防卫战【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 交战开始 | 击破母里太兵卫、有马晴信、成富茂安、锅岛茂贤 | 战斗开始后 |
| 2 | 希望の道を拓け | 2分钟内击破服部半藏 | 任务1发生后 |
| 3 | 侵攻开始 | 击破栗山利安、大村喜前、饭田直景，压制矢留砦 | 任务1成功后 |
| 4 | 东军の本气 | 击破锅岛胜茂、黑田直之、后藤太郎助、加藤重次、井上之房、竹中重利 | 任务3成功后 |
| 5 | 东军动摇 | 击破8名铁炮队长 | 任务4成功后 |
| 6 | 半藏の意地 | 阻止服部半藏击破我方士兵（30人内） | 任务5发生后 |
| 7 | 总大将出击 | 2分钟内击破黑田官兵卫、加藤清正、锅岛直茂 | 任务5或6结束后 |
| EX1 | 斩り拓く | 2分钟内用佐佐木小次郎击破100名敌兵 | 【金钱】击破任务1目标敌将1人以上 |
| EX2 | 剑豪あらわる | 2分钟内用佐佐木小次郎击破宫本武藏 | 【金钱】任务EX1成功后 |
| EX3 | 黑田官兵卫に抜かりなし | 阻止锅岛茂里、森本一九入侵西北砦 | 【金钱】任务4发生后，玩家接近锅岛茂里或森本一久 |
| EX4 | 移ろう风 | 用立花宗茂击破加藤清正 | 【道具】①操作角色中有立花宗茂（1~3号位）；②击破任务4目标敌将3人以上前，立花宗茂的击破数300以上（3DS版240以上）（与任务EX7不可兼得） |
| EX5 | 梦の共斗 | 用协力奥义击破100名敌兵 | 【武器】战斗开始后10分钟内任务5发生 |
| EX6 | 生きてこその乐しみ | 用佐佐木小次郎以无双奥义・皆传击破宫本武藏 | 【道具】①与佐佐木小次郎、宫本武藏的友好度"亲密"；②操作的角色中有佐佐木小次郎（限3号位）；③任务EX1~2成功；④任务4发生 |
| EX7 | 斩るために助ける | 用佐佐木小次郎击破加藤清正 | 【金钱】①操作角色中有佐佐木小次郎（1~3号位）；②击破任务4目标敌将3人以上；③任务4成功前，任务EX6成功（与任务EX4不可兼得） |



### 岛津义弘

**秘藏武器：**大槌伊武岐

**官方条件：**任务7发生前，任务EX5成功。

**流程参考：**义弘可以用默认4号位作为出战，即难点任务都交由同伴负责。开战后2号位角色迅速接近东侧的服部半藏，可以趁着剧情对白的时段、在他奋起前将其击破；1、3号角色负责任务1，其中3号位角色还需要肩负EX1、EX2的重任。完成任务3后敌方援军到来，士气强化区域会覆盖整个战场，最好能预留两次"混乱"战技来抵消，不要被敌将入侵我方本阵，否则他们会进入斗气状态，进而更难对付。坚持到完成任务4、岛津援军登场时士气强化区域就会消除殆尽，提前预留好无双槽，并立刻控制我方角色两两走到一起，在任务6的半藏击破30名士兵前，快速用协力奥义刷满100人即可。



### 佐佐木小次郎

**秘藏武器：**田道间守刀

**官方条件：**①佐佐木小次郎的击破数700以上（3DS版560以上）；②任务EX6、EX7成功。

**流程参考：**任务所限，小次郎必须安排在3号位。前中段的战斗流程与义弘的秘武一致，只不过EX1和2都要由小次郎完成。这样当任务4发生后，宫本武藏才会从西侧诘所再度登场，小次郎需要顶着士气强化效果用无双奥义・皆传优先击破他。除了提前准备好练技槽和战技外，建议先把他引出深红色的区域再发起猛攻。注意这里如果用一次奥义同时完成任务EX3和EX6，后者很可能会因为触发BUG导致失败，故建议提前中断存档。顺利触发任务EX7后，先完成任务4，等我方援军到来后再打加藤清正会轻松一些。如果小次郎的击破数不够，此后再刷也是完全可以的。

## 1601年 江户征伐 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 包围阵分断 | 击破细川忠兴、龟井兹矩、蜂须贺至镇、寺泽广高、京极高知 | 战斗开始后 |
| 2 | 因缘の伊达家 | 协助佐竹义宣击破伊达成实、鬼庭纲元、后藤信康、留守政景 | 战斗开始后 |
| 3 | 城内へ | 击破黑田长政、池田辉政，为火计做准备工作 | 任务1成功后 |
| 4 | 江户城二の丸の激斗 | 4分钟内击破柳生宗矩、德川秀忠、浅野幸长、竹中重门、浅野长政、加藤嘉明 | 任务3成功后 |
| 5 | 东军の意地 | 击破本多忠胜、藤堂高虎、伊达政宗、井伊直虎 | 任务4结束后 |
| EX1 | 连携攻击 | 阻止3名传令兵长到达目标地点 | 【金钱】2分钟内完成任务1 |
| EX2 | 伪兵粮库 | 击破兵粮库的5名隐秘头（隐秘头会假装成米俵，靠近时现身） | 【金钱】玩家入侵东北兵粮库、发现任意1名隐秘头 |
| EX3 | 主のため驱ける | 只击破服部半藏的本体（本体有红色斗气） | 【道具】达成600以上连击（3DS版480以上）的前提下，击破任务4目标敌将中除柳生宗矩外任意1人 |
| EX4 | 伊达の铁炮队 | 击破片仓小十郎和4名铁炮队长 | 【金钱】玩家的击破数400以上（3DS版320以上）的前提下，击破任务4目标敌将中除柳生宗矩外任意1人 |
| EX5 | 吉继の仇 | 击破毛利辉元、吉川广家、毛利秀元、安国寺惠琼 | 【道具】①与大谷吉继、石田三成的友好度"亲密"；②击破服部半藏、片仓小十郎；③击破东军本阵外所有敌将的前提下，任务5发生 |



### 石田三成

秘藏武器：志那读神扇

官方条件：操作石田三成击破本多忠胜、井伊直虎、藤堂高虎、伊达政宗、柳生宗矩。



### 直江兼续

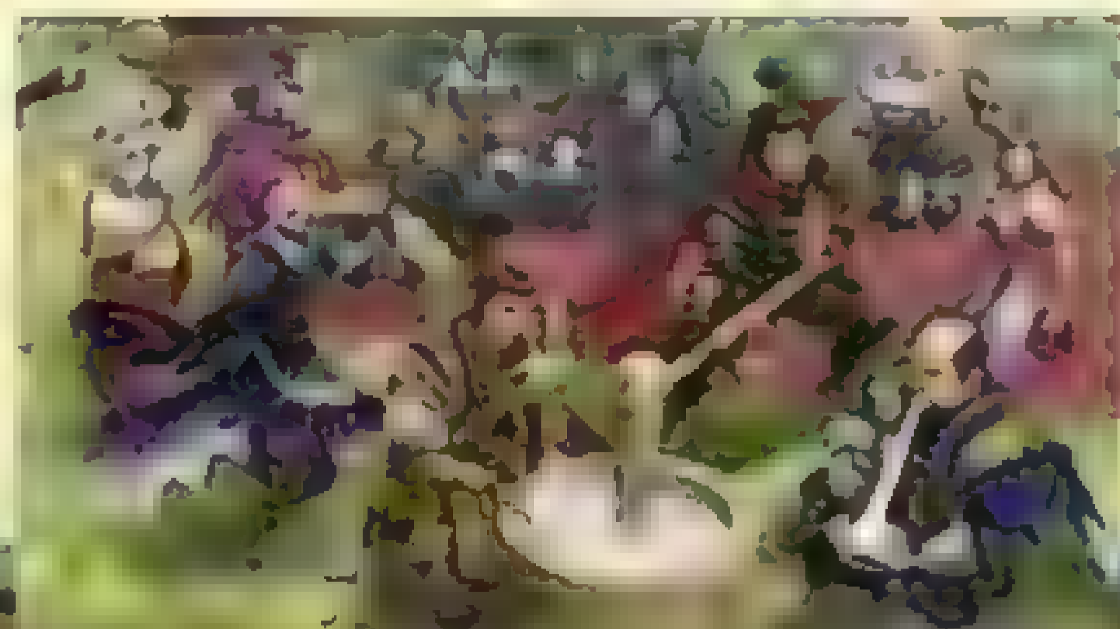
秘藏武器：神直毗御剑

官方条件：任务2、EX1～4成功。

流程参考：建议以兼续2号位、三成4号位的配置出战。任务1毫无压力，交给后三名角色快速完成，确保任务EX1顺利触发；1号位同伴向北解决任务2的敌将后，直接冲入兵粮库完成任务EX2。此后舍曲轮内就没有士气强化效果，任务3会轻松不少。任务4发生后先让三成击破柳生宗矩，同伴分别到东南和西南诘所外以逸待劳。攻入中央区域后注意要EX3和EX4的前提条件，400击破不难达成，不擅长提升连击数的玩家不妨带上"闪光"属性的武器或用"连舞"、"乱舞"战技辅助。服部半藏只需击破有斗气的本体，分身就会自动消失。大谷吉继强制阵亡后的对白比较多，要等剧情全部结束第1个输送兵才会登场。随后三成杀向江户城内、逐一击破目标武将，其他人负责解决外围赶来的大众脸援军并压制周边诘所，切勿让NPC败走3人以上，导致功亏一篑。

## 1601年 江户征伐・改 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 包围阵分断 | 击破细川忠兴、龟井兹矩、蜂须贺至镇、寺泽广高、京极高知 | 战斗开始后 |
| 2 | 因缘の伊达家 | 协助佐竹义宣击破伊达成实、鬼庭纲元、后藤信康、留守政景 | 战斗开始后 |
| 3 | 城内へ | 击破黑田长政、池田辉政，为火计做准备工作 | 任务1成功后 |
| 4 | 江户城二の丸の激斗 | 4分钟内击破柳生宗矩、德川秀忠、浅野幸长、竹中重门、浅野长政、加藤嘉明 | 任务3成功后 |
| 5 | 东军の意地 | 击破本多忠胜、藤堂高虎、伊达政宗、井伊直虎 | 任务4结束后 |
| 6 | 失えぬ友 | 击破吉川广家，阻止大谷吉继败走 | 任务4、EX5结束后 |
| EX1 | 连携攻击 | 阻止3名传令兵长到达目标地点 | 【金钱】2分钟内完成任务1 |
| EX2 | 伪兵粮库 | 击破兵粮库的5名隐秘头（隐秘会假装成米俵，靠近时现身） | 【金钱】玩家入侵东北兵粮库、发现任意1名隐秘头 |
| EX3 | 主のため驱ける | 只击破服部半藏的本体 | 【道具】达成600以上连击（3DS版480以上）的前提下，击破任务4目标敌将中除柳生宗矩外任意1人 |
| EX4 | 伊达铁炮队 | 击破片仓小十郎4名铁炮队长 | 【金钱】玩家的击破数400以上（3DS版320以上）的前提下，击破任务4目标敌将中除柳生宗矩外任意1人 |
| EX5 | 怪しき吉川 | 2分钟内援护岛左近和吉川广家的合流 | 【金钱】①操作角色中没有岛左近，且岛左近生存；②击破任务4目标敌将3人以上 |
| EX6 | 守べき未来へ | 击破所有的敌将 | 【武器】战斗开始后15分钟内击破吉川广家 |
| EX7 | 义将の胜利 | 用无双奥义击破德川家康 | 【武器】①完成过"江户征伐・改"；②操作角色中有真田幸村、石田三成或直江兼续；③任务5发生前我方没有武将败走；④2分钟内完成任务5 |



## 1601年 立花山城决战 【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 男の一番 | 击破福岛正则 | 战斗开始后 |
| 2 | 活人剑は谁のもの | 击破矢泽赖康、本多忠政，救援佐佐木小次郎 | 战斗开始后 |
| 3 | 手拭いは苍く疾る | 阻止藤堂高虎、藤堂高吉、渡边了接近立花誾千代 | A任务1成功；B玩家接近佐佐木小次郎 |
| 4 | 伯父上、俺はここにいます | 用岛津丰久击破100名敌兵 | 任务EX2发生，且发生中的任务数1个以下 |
| 5 | 手坚い一步 | 击破柳生宗矩 | 任务EX3发生后 |
| 6 | 引き纲 | 引诱井伊直政、结城秀康到达伏兵地点 | 任务1、5成功后 |
| 7 | 逆转剧・终章 | 击破神原康政、大久保忠佐、鸟居忠政，攻入岩屋城 | 任务6、EX2结束，且发生中的任务数1个以下 |
| EX1 | 鬼の居ぬ间に | 击破大久保忠邻、本多正信 | 【金钱】任务4成功前，玩家接近大久保忠邻 |
| EX2 | 拜启、北の国から | 在伊达军突破立花山城砦前，击破伊达政宗、片仓小十郎 | 【道具】任务1－3中任意2个结束 |
| EX3 | 恩の返し方 | 用立花宗茂击破福岛正则 | 【金钱】任务1、EX2成功后 |
| EX4 | 避雷针 | 击破真田信之、稻姬、铃木忠重，阻止立花誾千代败走 | 【武器】任务6发生后（与任务EX6不可兼得） |
| EX5 | 我らが土地を踏みしめて | 击破所有的敌将 | 【金钱】①任务EX1－3成功；②任务7发生 |
| EX6 | 风神となりて | 用立花宗茂击破真田信之、稻姬、铃木忠重，阻止立花誾千代败走 | 【道具】①与真田信之、稻姬的友好度“亲密”；②操作角色中没有立花誾千代；③任务6发生（与EX任务4不可兼得） |
| EX7 | もう一度击破です | 用岛津丰久击破本多忠胜 | 【武器】①与本多忠胜的友好度“亲密”；②操作角色中有岛津丰久；③任务7发生 |



### 立花誾千代

**秘藏武器：** 天雷磐长

**官方条件：** ①操作立花誾千代击破稻姬、真田信之；②立花誾千代的击破数300以上；③立花宗茂的击破数200以上。



### 立花宗茂

**秘藏武器：** 天御柱神咆哮

**官方条件：** ①操作立花宗茂击破本多忠胜；②立花宗茂的击破数300以上（3DS版240以上）。

**流程参考：** 立花夫妇的秘武非常适合一起拿，誾千代换到2号位出战。开战后誾千代与1号位的同伴交换位置，即誾千代去立花山南砦负责任务1，同伴跑到立花山北砦阻挡任务3的敌将——这样一来任务4触发时就是誾千代的击破任务，不用担心同伴抢杀敌数。3号位需要一名强力角色快速救援佐佐木小次郎，其他的大部分敌将都可以等其主动跑到士气范围外再击破。任务4发生后誾千代配合降低士气的战技向南侧推进，尽快积累击破数。宗茂率领援军到达后，由他负责任务EX3，誾千代去强攻西南的太宰府，3号位同伴引诱任务6的两名敌将。完成这三个任务后敌方士气就会大幅降低，让立花夫妇能轻松刷足击破数。真田信之和稻姬登场后派人缠住，再由誾千代各个击破。最后让宗茂去对阵从东侧高台跳下的本多忠胜，两个输送兵就是从立花山的南、北两个城砦内出现的。

## 1615年 大坂の阵

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【奖励】触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 天下泰平へ | 2分钟内击破甲斐姬、细川赖范、仙石秀范、内藤元盛 | 战斗开始后 |
| 2 | 外郭の攻防 | 在我方武将败走前，击破真田幸村、长宗我部盛亲、后藤又兵卫、御宿政友 | 任务1结束后 |
| 3 | 本丸攻略 | 护送忍者队长到达本丸 | ①击破真田幸村、甲斐姬；②任务2结束 |
| 4 | 大坂城攻略の要 | 阻止防守大筒据点的细川忠兴、锅岛胜茂败走 | 任务3开始后 |
| 5 | 丰家灭亡 | 击破丰臣秀赖 | 任务3结束后 |
| 6 | 决死 | 击破敌方增援的山口弘定、薄田兼相、大谷吉治、堵团右卫门、毛利胜永、木村重成、明石全登 | 任务4、5结束后 |
| EX1 | 真田丸沉默 | 1分钟内击破真田丸的4名铁炮兵长 | 【金钱】①任务1发生后在90秒内完成；②任务2尚未结束；③玩家入侵真田丸 |
| EX2 | 忍び寄る气配 | 击破女忍者，护送忍者队长 | 【金钱】任务3发生后，玩家接近女忍者任意1人 |
| EX3 | 将军护卫 | 护送德川秀忠到达退却地点 | 【金钱】①操作角色中没有德川家康；②任务6发生；③玩家接近小少将，或小少将的体力低于50%以下 |
| EX4 | 最后のお供 | 击破女忍者 | 【金钱】①击破甲斐姬；②任务EX2成功；③任务6发生，且击破目标敌将1人以上 |
| EX5 | 兄弟相克 | 用真田信之击破真田幸村 | 【武器】①操作角色中有真田信之；②任务6开始；③真田幸村入侵德川本阵 |
| EX6 | 甲斐姬の泪 | 阻止甲斐姬到达退却地点 | 【道具】①与甲斐姬、女忍者的友好度“亲密”，与稻姬的友好度“信赖”以上；②任务EX4开始且甲斐姬生存；③我方没有武将败走 |
| EX7 | 日本一の兵 | 用无双奥义击破真田幸村 | 【武器】①与真田幸村、真田信之、德川家康的友好度“亲密”；②任务3、4、EX1－4成功；③任务6开始前玩家的击破数500以上 |



## 稻姬

**秘藏武器：** 天之麻迦古弓

**官方条件：** ①操作稻姬击破真田幸村、甲斐姬（第1次）；②任务EX2成功；③操作稻姬在60秒内完成任务EX4。

**流程参考：** 稻姬改成1号位出战，全员完成任务1的过程中确保由她击倒甲斐姬。任务2发生后不要急着进入真田丸，等幸村主动离开士气强化区域再用稻姬击退，只剩1名目标敌将时再派人触发并完成任务EX1。大坂城开门后的护送任务交给同伴负责，女忍者登场时需要借助降低士气的战技快速击破，稻姬则在地图中央区域保护我方大筒据点。击破丰臣秀赖前，让稻姬到东侧诘所准备，任务6发生后敌方的士气会一口气涨满，想速杀女忍者依旧要凭借战技的辅助，后续的任务就不再赘述了。另外提醒一下本关任务EX6不容易触发，主要是关卡信息量较大，我方NPC败走时不一定会出现提示，需带上会“复活”和“坚阵”战技的同伴保护好他们。任务EX4发生后不要急着击破女忍者，她和甲斐姬之间有一段特殊对话也是任务EX6的关键。

## 1615年 大坂笼城战 〔IF〕

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 奖励/触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | 堂々真田丸 | 4分钟内引诱稻姬、松平忠直、井伊直孝进入真田丸并击破 | 战斗开始后 |
| 2 | 伊达の知略 | 2分钟内击破伊达政宗、片仓小十郎 | 任务1结束后 |
| 3 | 迫る冰刃 | 阻止藤堂高虎、立花宗茂、蜂须贺至镇、渡边了入侵真田丸 | 任务2结束后 |
| 4 | 义心再动 | 击破上杉景胜、直江兼续 | ①击破任务3目标敌将2人以上；②任务EX3成功 |
| 5 | 义を示すため | 击破任意5名敌将 | 任务4、EX1结束后 |
| EX1 | 先を见据え | 击破细川忠兴、本多忠朝，阻止渡边纠、御宿政友败走 | 【金钱】目标我方武将生存的前提下，击破任务1目标敌将1人以上 |
| EX2 | さらに诱う | 击破前田利常、水野胜成、佐竹义宣 | 【金钱】任务1成功、任务2发生后 |
| EX3 | 真田の武威 | 2分钟内击破200名敌兵 | 【金钱】真田丸内的铁炮兵生存的前提下，任务1、2成功 |
| EX4 | 惑いを払う | 用无双奥义击破上杉景胜、直江兼续 | 【道具】任务4发生前，真田幸村和真田信之合计击破敌将15人以上 |
| EX5 | 将军追击 | 协助长宗我部盛亲阻止德川秀忠到达退却地点 | 【道具】①战斗开始后1分钟内；②任务5发生后90秒内击破目标敌将2人以上；③长宗我部盛亲生存 |
| EX6 | 本丸陷落の危机 | 击破柳生宗矩 | 【武器】①完成过“大坂笼城战”；②击破任务5目标敌将2人以上前，玩家的击破数500以上（3DS版400以上） |
| EX7 | 秀赖公ととも に | 丰臣秀赖的体力保持在50%以上获得胜利 | 【武器】①完成过“大坂笼城战”；②任务5成功前，丰臣秀赖、真田幸村、真田信之的体力保持在50%以上；③我方没有武将败走；④任务5成功 |



## 真田幸村

**秘藏武器：** 炎枪索戈鸣

**官方条件：** 开战后15分钟内，任务5、EX4成功。



## 真田信之

**秘藏武器：** 日月护国之剑

**官方条件：** 真田信之的击破数300以上（3DS版240以上）；②任务5、EX6成功；③操作真田信之击破柳生宗矩、德川秀忠。

**流程参考：** 出于任务EX4的要求，真田兄弟无疑要同时出战，建议把幸村换到1号位。开战后信之负责任务1，幸村从东侧大门杀向东南砦、并解决沿途的4名敌将。随后兄弟负责真田丸正面的防守的同时，击杀周遭的大众脸，任务3发生时是此役的最大难点，需要靠同伴阻挡敌将入侵真田丸，并用战技辅助，给兄弟二人争取时间刷足15人。任务4与EX4并不相互冲突，不妨把上杉主仆引到真田丸内，便于用无双击破，等上杉军投靠我方后，士气就会呈一边倒的态势，信之迅速刷满300人（全员500人）的击破要求，再去东南砦击破德川秀忠和柳生宗矩。如果玩家觉得兄弟俩的秘武同时达成有些吃力，可以把有时限要求的幸村的留到下次。



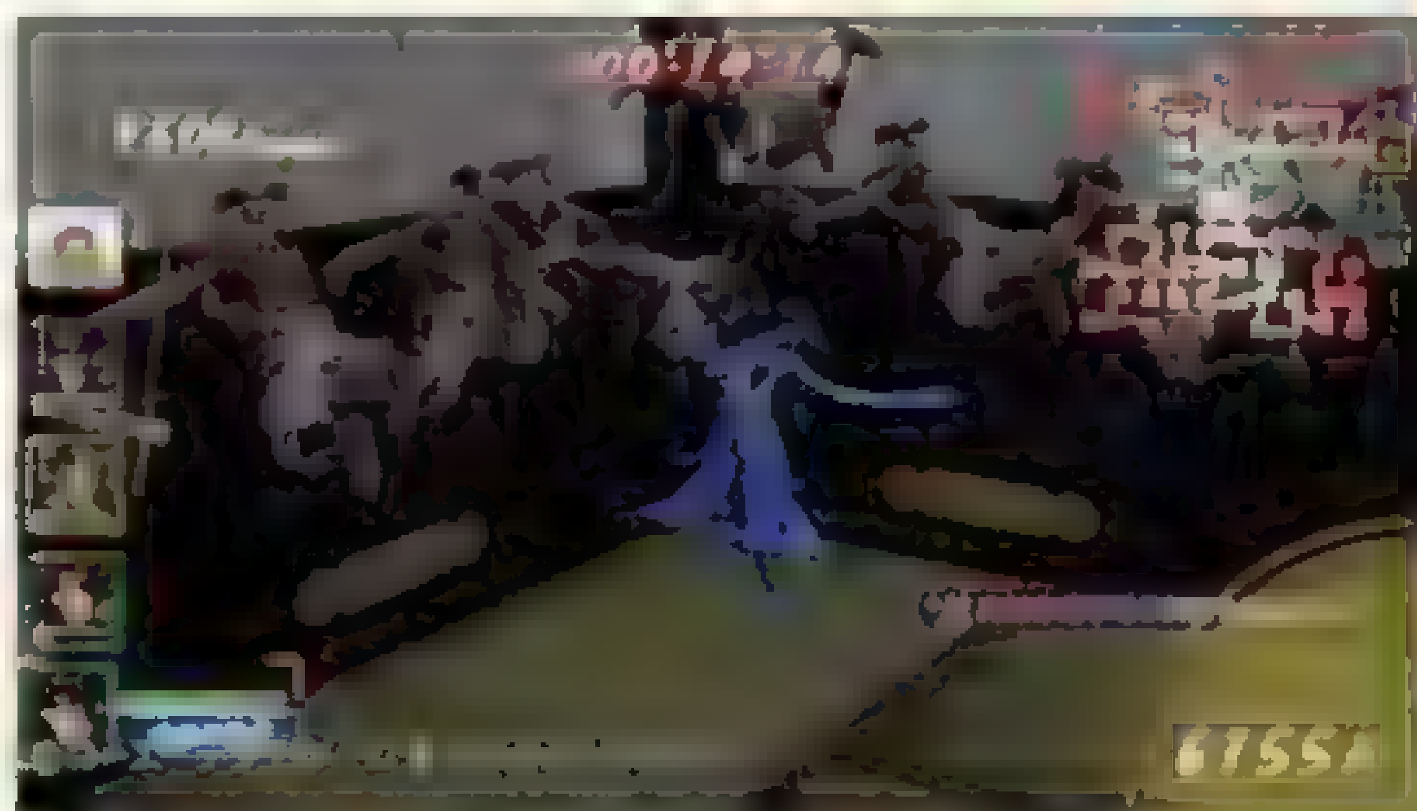
## 1616年 大坂决战【IF】

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 奖励/触发条件 |
|---|---|---|---|
| 1 | お说教の始まり | 2分钟内击破宫本武藏、松平忠直、水野胜成、井伊直孝 | 战斗开始后 |
| 2 | 真田丸夺还 | 在真田幸村败走前击破藤堂高虎，夺回真田丸诘所 | 任务1发生后 |
| 3 | 龙の咆哮 | 协助后藤又兵卫击破伊达政宗、片仓小十郎和4名铁炮队长 | 任务1、2结束后 |
| 4 | 将军の意地 | 击破立花宗茂、德川秀忠 | 任务3、EX1结束后 |
| 5 | 逆境でこそ | 阻止岛津义弘、岛津忠恒、锅岛胜茂入侵大坂城 | 任务4成功后 |
| 6 | さらなるお说教の始まりへ | 击破稻姬、真田信吉、真田信政 | 任务5成功后 |
| EX1 | 跳び上がってお说教 | 避开本多忠朝，击破西北砦的细川忠兴、佐竹义宣 | 【金钱】任务3发生前玩家越过忍道、接近西北砦东门 |
| EX2 | 大筒停止 | 2分钟内击破大筒诘所的2名诘所头 | 【金钱】玩家操作的角色1体力保持在50%以上的前提下，任务3发生 |
| EX3 | 跳ね上がってお说教 | 1分钟内击破本多忠政 | 【武器】①战斗开始后6分钟内；②任务3发生前，玩家的击破数150以上（3DS版120以上）；③任务3发生中，玩家越过忍道、入侵地图东南区域 |
| EX4 | 瞬く剑闪 | 在柳生宗矩击破我方30名士兵前将其击破 | 【道具】①后藤又兵卫的体力保持在50%以上；②任务3发生后在3分钟内成功 |
| EX5 | 秀赖に迫る影 | 阻止忍者队长接近丰臣秀赖 | 【金钱】①敌将从未入侵大坂城二之丸内部；②击破任务5目标敌将任意1人 |
| EX6 | 丰臣の家を守る | 用协力奥义击破100名敌兵 | 【道具】①操作的角色中有宁宁和福岛正则；②我方没有武将败走；③任务5发生 |
| EX7 | 冰炎相讨 | 用真田幸村以无双奥义击破藤堂高虎 | 【金钱】①完成过“大坂决战”；②操作角色中有真田幸村（限4号位）；③任务2发生后30秒内，令藤堂高虎的体力低于50%以下 |
| EX8 | ケンカの终わり | 3分钟内击破德川家康 | 【武器】①完成过“大坂决战”；②与宁宁的友好度“亲密”；③任务6、EX1、EX3成功；④任务6发生前，玩家操作的某一角色击破敌将18人以上；⑤该角色击破任务6目标敌将任意1人 |

## 练武馆

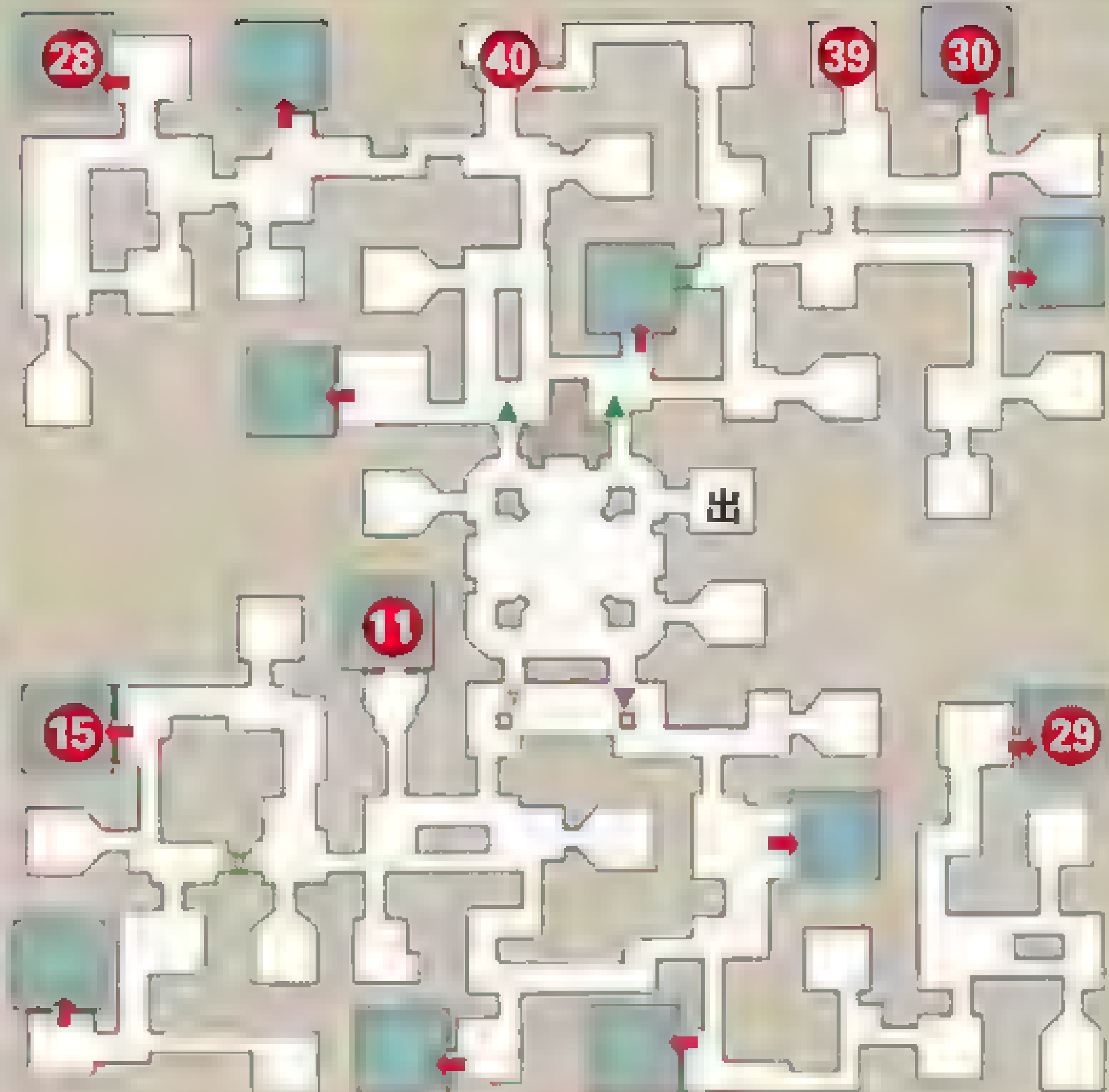
“练武馆”只有3个关卡，本模式中不会获得任何金钱、经验、武器或道具，玩家的目的是在限定时间内获得尽可能多的点数。点数对应网络排名，初次达成特定分数可以获得奖励，此外还能在“ポイント交换所”兑换不同的奖品。每关内都会触发不同的任务，完成任务就可以延长时限，不少任务也是有前后关联的。除了完成任务外，每达成一定的连击数也能获得点数的额外奖励——500以下每100连击奖励1次、额度递增；500以上每500连击奖励1次、额度恒定。此外，每得到1000点都有10秒的额外时间奖励。关卡分为初级、中级、上级、超级4种难度，敌人的能力和士气范围都会逐级强化。难度对所能触发的任务没有影响，只影响击破敌人时掉落的点数和达成连击时奖励的点数，难度越高、点数越多。不同阶段会有BOSS把守出口，成功击破就能令大门开启，所能探索的区域也会扩大，不过一段时间后会出现更为强力的BOSS，出口也会重新封闭。因此根据战局和剩余时间当机立断，适时全身而退也是很重要的，否则时间耗尽导致败北后，获得的点数会直接减半。

下面给出3个关卡的地图和所有任务资料，完成EX任务还会在一段时间内触发有利效果，诸如掉落的点数增加、特定场所出现宝箱等，故建议优先达成。部分任务是相互矛盾的，在一次游戏中不可能同时触发，想打出尽可能多的任务，背版和提前走位是必不可少的，即使战斗失败，已成功的任务也会被录入战历，对于刷任务完成度很有帮助。由于都是城内战、无法骑马，故推荐使用行动迅速的角色，而能够二段跳的忍者型角色可以利用忍道，一定程度上缩短路程。此外，战技“立身”在练武馆中的效果变更为增加掉落的点数，而便于打出高连击的“连舞”、“乱舞”在本模式中使用率也极高。



# 大坂城

玩家操纵的任意角色到达出口就算获胜，本关的特征是有许多不会在地图上显示的隐藏房间，破坏墙壁、进入其中后除了能发现宝箱外，击破隐秘头也能够得到大量点数，部分甚至还与任务的触发有关。BOSS出现后建议第一时间击破，否则会导致部分任务一直被延后。这个整体难度最低的关卡也最容易让客串角色——吕布现身，很适合玩家们挑战2万点的战历条件。

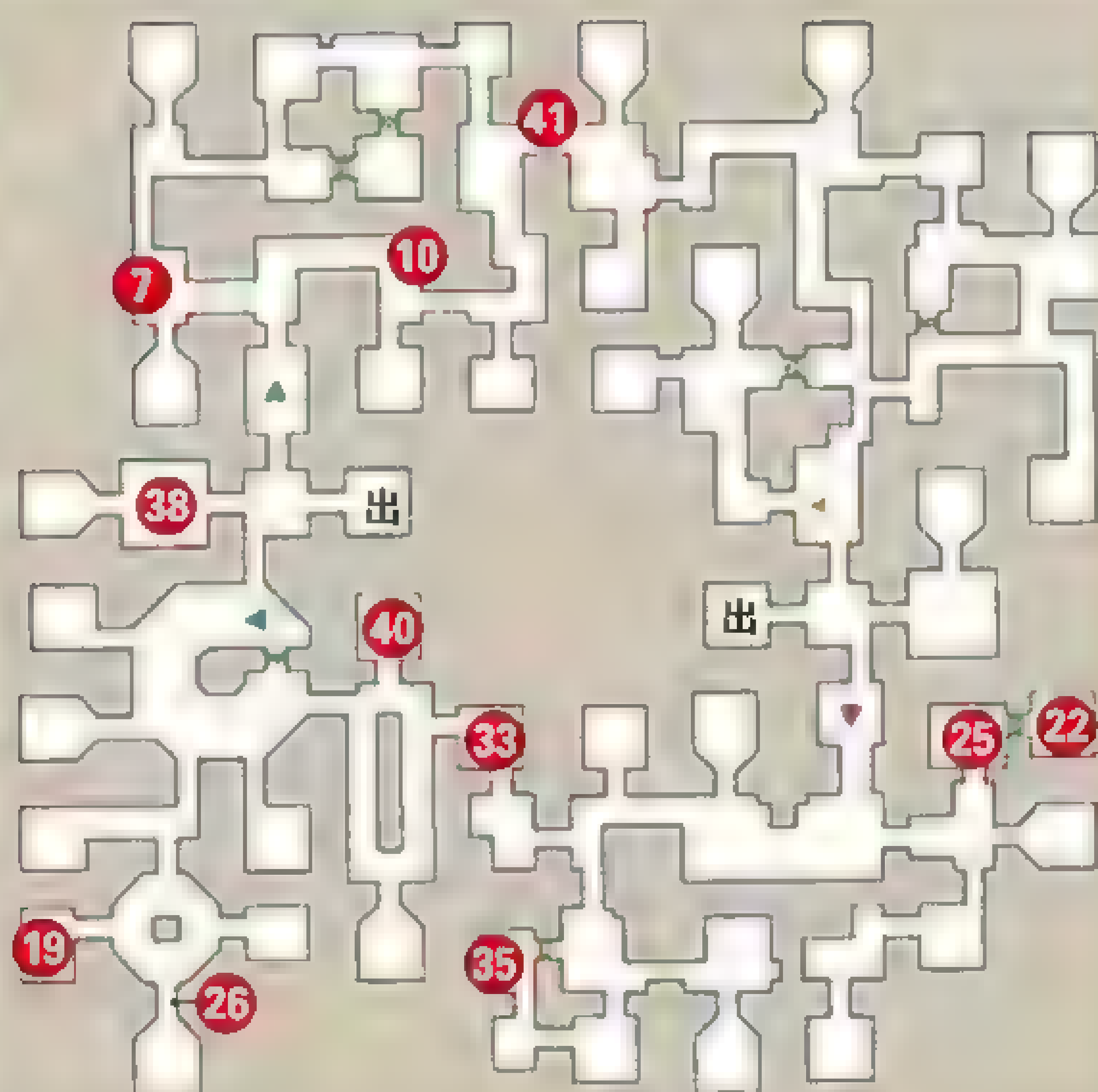



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 隠された宝・壹 | 获得500点 | 【+10秒】战斗开始后 |
| 2 | 得点を获得せよ | 击破力士，获得点数 | 【+5秒】战斗开始后 |
| 3 | 直虎の勘违い | 在井伊直虎败走前，击破石川五右卫门 | 【+10秒】玩家接近井伊直虎 |
| 4 | 泥棒现る | 阻止力士到达退却地点 | 【+10秒】任务3成功后一定时间 |
| 5 | ねぼすけを起こせ | 45秒内到达目标地点，接近福岛正则 | 【+10秒】任务结束3个以上 |
| 6 | 五右卫门の仕返し・壹 | 1分钟内击破石川五右卫门 | 【+10秒】任务3、4成功后一定时间 |
| 7 | 巻き込まれる清正 | 击破福岛正则、加藤清正 | 【+15秒】任务5成功，击破福岛正则后一定时间 |
| 8 | 又兵卫の腕试し | 1分钟内在达成150连击的状态下击破后藤又兵卫 | 【+10秒】非忍者型角色接近后藤又兵卫（与任务9不可兼得） |
| 9 | 又兵卫の暗杀依赖 | 1分钟内在不击破焙烙兵的前提下，击破忍者队长 | 【+10秒】忍者型角色接近后藤又兵卫（与任务8不可兼得） |
| 10 | 宝を惜しまず | 阻止荷驮兵到达退却地点 | 【+10秒】战斗开始后一定时间 |
| 11 | 风呂をのぞく | 击破4名女忍者 | 【+10秒】入侵隐藏区域（位置如图） |
| 12 | 退屈しのぎ | 击破孙悟空 | 【+15秒】任务成功8个以上，玩家接近孙悟空 |
| 13 | 隠された宝・贰 | 获得3000点 | 【+10秒】击破BOSS 1后一定时间 |
| 14 | 五右卫门の仕返し・贰 | 45秒内击破石川五右卫门 | 【+10秒】击破BOSS 1、任务6成功后一定时间 |
| 15 | 饭を食らうもの | 击破力士 | 【+10秒】入侵隐藏区域（位置如图） |
| 16 | 宝を集めよ・壹 | 30秒内获得2000点 | 【+5秒】击破BOSS 1、得分超过1500点 |
| 17 | 倾奇者现る | 1分钟内击破前田庆次 | 【+10秒】任务16成功后一定时间 |
| 18 | 庆次を追って | 阻止阿国到达退却地点 | 【+10秒】任务17成功后一定时间 |
| 19 | 怒りの五右卫门 | 击破石川五右卫门 | 【+10秒】任务14、18成功后一定时间 |
| 20 | 极密依赖・壹 | 1分钟内在仙石秀久、石川数正二将中，击破被秀吉放逐到高野山的那位（仙石秀久） | 【+5秒】接近加藤嘉明（与任务21、22不可兼得） |
| 21 | 极密依赖・贰 | 1分钟内在加藤嘉明、石川数正二将中，击破从德川家康手下出奔的那位（石川数正） | 【+5秒】接近仙石秀久（与任务20、22不可兼得） |
| 22 | 极密依赖・叁 | 1分30秒内击破仙石秀久、加藤嘉明 | 【+10秒】接近石川数正（与任务20、21不可兼得） |
| 23 | 荷驮队出动 | 阻止3名荷驮兵到达退却地点 | 【+5秒】任务13发生后一定时间 |
| 24 | 清正の腕试し | 1分钟内用无双奥义击破加藤清正 | 【+10秒】击破BOSS 1、任务7成功、接受加藤清正的礼物一定时间后，非德川军角色接近加藤清正（与任务25不可兼得） |
| 25 | 德川の力 | 1分钟内击破50名敌兵 | 【+10秒】击破BOSS 1、任务7成功、接受加藤清正的礼物一定时间后，德川军角色接近加藤清正（与任务24不可兼得） |
| 26 | 孙悟空を追え | 击破孙悟空 | 【+15秒】任务12、EX任务1成功，且任务成功16个以上 |
| 27 | 隠された宝・叁 | 获得6000点 | 【+10秒】击破BOSS 2后一定时间 |
| 28 | 训练するもの | 击破3名弓兵长 | 【+5秒】接近任意1名弓兵长（位置如图） |
| 29 | 浅ましきもの | 击破足轻 | 【+5秒】接近足轻（位置如图） |
| 30 | 梦を见るもの | 击破足轻 | 【+10秒】入侵隐藏区域（位置如图） |
| 31 | 宝を集めよ・贰 | 30秒内获得4000点 | 【+5秒】击破BOSS 2、得分超过3500点 |
| 32 | 秀吉を思って | 击破石田三成 | 【+10秒】任务31成功后一定时间 |
| 33 | 犬猿の仲 | 在石田三成败走前击破福岛正则 | 【+10秒】任务7结束，任务32成功后一定时间 |
| 34 | 宝を集めよ・叁 | 30秒内获得5000点 | 【+5秒】得分超过4500点 |
| 35 | 秘蔵のお宝 | 阻止竹中半兵卫到达退却地点 | 【+10秒】任务34成功后一定时间 |
| 36 | 天下の大泥棒 | 阻止石川五右卫门接近竹中半兵卫 | 【+10秒】任务19成功、任务35发生后 |
| 37 | 宝を取り返す | 击破竹中半兵卫 | 【+10秒】任务36成功或未发生，任务35成功后一定时间 |

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 【时间】触发条件 |
| --- | --- | --- | --- |
| 38 | 吕布现る | 击破吕布 | 【+15秒】击破BOSS 3、任务33成功后一定时间，且玩家接近中央区域 |
| 39 | 不稳な气配 | 1分30秒内找出并击破入侵者风魔小太郎（位置如图） | 【+10秒】男性角色接近大野治长（与任务40不可兼得） |
| 40 | 消えた秀赖 | 1分30秒内找出丰臣秀赖（位置如图） | 【+10秒】女性角色接近大野治长（与任务39不可兼得） |
| EX1 | 练武馆试炼・壹 | 1分钟内达成200连击 | 【+20秒】任务成功6个以上 |
| EX2 | 练武馆试炼・贰 | 1分钟内击破50名敌兵 | 【+20秒】任务成功12个以上 |
| EX3 | 练武馆试炼・叁 | 1分钟内体力保持在50%以上击破50名敌兵 | 【+20秒】任务成功18个以上 |
| EX4 | 练武馆试炼・四 | 1分钟内用无双奥义击破50名敌兵 | 【+20秒】任务成功24个以上 |
| EX5 | 练武馆试炼・五 | 1分钟内用协力奥义击破10名敌兵 | 【+20秒】任务成功30个以上 |

## 安土城

本关4名角色初期被两两分隔开，地图会随着任务的推进不断扩张，最终连成一片，所有角色都到达出口才算胜利。任务可分为三大阶段，每一阶段织田家臣都各有4个试炼任务。想触发杂贺孙市的相关任务，就得在完成1个试炼任务后立刻去其隐藏的位置等他现身。由于本关的“废话”非常多，会导致任务触发速度非常缓慢，想打出后期的任务甚至需要有针对性的放弃一部分任务。不过部分没触发任务就无法击破的敌兵敌将（如任务2、17、18），可以用来刷高连击数。




| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 试炼に挑め・壹 | 达成织田军的全部试炼 | 【+30秒】战斗开始后 |
| 2 | 浓姬の试炼 | 1分30秒内在达成100连击的状态下击破浓姬 | 【+5秒】接近浓姬 |
| 3 | 久秀の试炼 | 1分钟内击破3名焙烙兵 | 【+5秒】接近松永久秀 |
| 4 | 村重の试炼 | 45秒内击破荒木村重 | 【+5秒】接近荒木村重 |
| 5 | 氏乡の试炼 | 用无双奥义击破蒲生氏乡 | 【+10秒】接近蒲生氏乡 |
| 6 | 辻斩り・壹 | 击破佐佐木小次郎，阻止立花宗茂败走 | 【+10秒】任务结束3个以上 |
| 7 | 信长を狙うもの・壹 | 击破杂贺孙市 | 【+10秒】任务1发生中，任务2～5中任意1个成功的前提下，接近潜伏的杂贺孙市（位置如图） |
| 8 | 强者を求めて・壹 | 2分钟内击破岛津丰久 | 【+10秒】任务成功4个以上 |
| 9 | 强者を求めて・贰 | 2分钟内击破岛津丰久、岛津义弘 | 【+10秒】任务8成功后一定时间 |
| 10 | 信忠の依赖・壹 | 1分钟内找到织田信雄（位置如图） | 【+10秒】任务结束2个以上，军师型武将接近织田信忠（与任务10不可兼得） |
| 11 | 信忠の依赖・贰 | 2分钟内击破织田信雄、织田信孝 | 【+10秒】任务结束2个以上，非军师型武将接近织田信忠（与任务11不可兼得） |
| 12 | 浓姬からの褒美・壹 | 阻止荷驮兵到达退却地点 | 【+5秒】任务成功5个以上，且任务2成功后一定时间 |
| 13 | 己を杀せるもの・壹 | 1分钟内击破远吕智 | 【+15秒】任务成功10个以上，且任务2～5中结束3个以上 |
| 14 | 试炼に挑め・贰 | 达成织田军的全部试炼 | 【+20秒】击破BOSS 1、任务1结束后 |
| 15 | 长秀の试炼 | 1分钟内击破3名铁炮队长 | 【+5秒】接近丹羽长秀 |
| 16 | 信盛の试炼 | 阻止荷驮兵到达退却地点 | 【+5秒】接近佐久间信盛 |
| 17 | 利家の试炼 | 不击破力士的前提下击破前田利家 | 【+10秒】接近前田利家 |
| 18 | 胜家の试炼 | 用杀阵击破柴田胜家 | 【+10秒】接近柴田胜家 |
| 19 | 信长を狙うもの・贰 | 击破杂贺孙市 | 【+10秒】任务7成功、任务14发生中，且任务15～18中任意1个成功的前提下，接近潜伏的杂贺孙市（位置如图） |
| 20 | 狡猾なるもの・壹 | 阻止松永久秀、荒木村重到达退却地点 | 【+10秒】任务3、4成功，且任务15～18中任意1个结束后 |
| 21 | 袭われる女武将 | 在立花訚千代败走前击破力士 | 【+10秒】接近立花訚千代 |
| 22 | 泥棒との遭遇 | 击破忍者队长 | 【+5秒】接近忍者队长（位置如图） |
| 23 | 盛政依赖・壹 | 1分钟内击破佐久间盛政 | 【+10秒】织田军角色接近佐久间盛政（与任务24不可兼得） |

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 24 | 盛政依頼・贰 | 1分30秒内达成200连击 | 【+10秒】非织田军角色接近佐久间盛政 |
| 25 | 米泥棒 | 击破偷米的足轻 | 【+5秒】接近足轻（位置如图） |
| 26 | 足軽の怒り | 击破愤怒的足轻 | 【+5秒】接近足轻（位置如图） |
| 27 | 濃姫からの褒美・贰 | 阻止荷驮兵到达退却地点 | 【+5秒】任务12结束，且任务15～18中结束3个以上 |
| 28 | 己を杀せるもの・贰 | 1分30秒内击破吕布智 | 【+15秒】任务13成功，且任务成功25个以上 |
| 29 | 试炼に挑め・叁 | 达成织田军的全部试炼 | 【+20秒】击破BOSS 2、任务14结束后 |
| 30 | お市の试炼 | 达成200连击的状态下击破阿市 | 【+5秒】接近阿市 |
| 31 | 长可の试炼 | 30秒内击破森长可 | 【+5秒】接近森长可 |
| 32 | 恒兴の试炼 | 用协力奥义击破池田恒兴 | 【+10秒】接近池田恒兴 |
| 33 | 秀政の试炼 | 找出并击破3名隐秘头（位置如图） | 【+10秒】接近堀秀政 |
| 34 | 鬼の喧哗 | 击破柴田胜家、岛津义弘 | 【+10秒】任务9、18成功，且任务30～33中任意1个结束后 |
| 35 | 信长を狙うもの・叁 | 击破杂贺孙市 | 【+10秒】任务19成功，BOSS 3的织田信长生存，且任务30～33中任意1个成功的前提下，接近潜伏的杂贺孙市（位置如图） |
| 36 | 辻斬り・贰 | 击破佐佐木小次郎，阻止前田利家败走 | 【+10秒】任务6结束、任务17成功，且任务30～33中结束2个以上 |
| 37 | 狡猾なるもの・贰 | 阻止松永久秀到达退却地点 | 【+10秒】任务20成功，且任务30～33中结束2个以上 |
| 38 | 信长を狙うもの・四 | 击破织田信长，阻止杂贺孙市败走 | 【+10秒】任务35成功，击破BOSS 3后，玩家接近西侧诘所（位置如图） |
| 39 | 吕布现る | 击破吕布 | 【+10秒】击破BOSS 3后 |
| 40 | 力士の入浴 | 击破入浴的力士 | 【+5秒】接近力士（位置如图） |
| 41 | 训练希望 | 击破100名敌兵 | 【+5秒】入侵北侧区域（位置如图） |
| 42 | 一益の依頼・壹 | 击破力士 | 【+10秒】非东海出身的角色接近泷川一益（与任务43不可兼得） |
| 43 | 一益の依頼・贰 | 击破泷川益氏 | 【+10秒】东海出身的角色接近泷川一益（与任务42不可兼得） |
| 44 | 濃姫からの褒美・叁 | 阻止荷驮兵到达退却地点 | 【+5秒】任务27结束，且任务30～33中结束3个以上 |
| EX1 | 练武馆试炼・壹 | 1分钟内击破50名敌兵 | 【+15秒】任务成功6个以上 |
| EX2 | 练武馆试炼・贰 | 1分钟内用无双奥义击破30名敌兵 | 【+15秒】任务成功14个以上 |
| EX3 | 练武馆试炼・叁 | 1分钟内用协力奥义击破10名敌兵 | 【+15秒】任务成功22个以上 |
| EX4 | 练武馆试炼・四 | 1分钟内击破80名敌兵 | 【+15秒】任务成功30个以上 |
| EX5 | 练武馆试炼・五 | 1分钟内达成300连击 | 【+15秒】任务成功38个以上 |

[illegible] BOSS [illegible] BOSS [illegible] BOSS 3织田[illegible]

[illegible] 军师型角色包括岛左近、竹中半兵卫、黑田官兵卫、[illegible]、小早川隆景、片仓小十郎

[illegible]角色包括织田军[illegible]

## 江户城

机关重重的关卡，大门每隔10秒钟自动开闭一次，胜利条件同样是要求全部角色都到达出口。由于场景的特殊性，AI的自动走位会受到极大限制，即使是忍者型角色在本关也没有太大的优势，“俊足”、“神速”等加快移动的战技也很难发挥应有的效果。建议在控制同伴跑位时擅用“待机”指令，尽量手动操作角色突破机关门，如果直接指向目的地的话，AI经常会因为机关门而愣在原地，甚至傻傻地绕远路。另外，完成任务EX1、3、5能让机关门在一定时间内保持开启，便于全体快速移动。

出 9 5 5 20 21 20 36 30

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 1 | 稻姬救出 | 击破3名力士，阻止稻姬败走 | 【+10秒】战斗开始后 |
| 2 | 甲斐姬救出 | 击破3名焙烙兵，阻止甲斐姬败走 | 【+10秒】战斗开始后 |
| [illegible] | 战う姬の意地 | 击破甲斐姬 | 【+10秒】任务2成功后 |
| 4 | 秀忠の挑发 | 阻止德川秀忠到达退却地点 | 【+10秒】接近德川秀忠 |
| 5 | 暗の战い・壹 | 2分钟内找出并击破入侵者（位置如图） | 【+10秒】接近服部半藏 |
| 6 | 政宗乱入・壹 | 1分30秒内击破伊达政宗 | 【+15秒】任务成功3个以上 |

| 编号 | 任务名称 | 任务内容 | 【时间】触发条件 |
| --- | --- | --- | --- |
| 7 | 小少将救出 | 击破朝仓义景，阻止小少将败走 | 【+15秒】击破BOSS 1 |
| 8 | ガラシャ救出 | 击破毛利辉元，阻止加拉夏败走 | 【+15秒】击破BOSS 1 |
| 9 | つまみ食い | 击破力士 | 【+10秒】接近力士（位置如图） |
| 10 | 父に追いつくため・壹 | 1分30秒内击破本多忠朝 | 【+10秒】武将型角色接近本多忠朝（与任务11不可兼得） |
| 11 | 父に追いつくため・贰 | 1分30秒内击破50名敌兵 | 【+10秒】非武将型角色接近本多忠朝（与任务10不可兼得） |
| 12 | 田鹤の苦难 | 击破足轻，阻止饭尾田鹤败走 | 【+10秒】任务1或2成功 |
| 13 | 九尾の狐、现る・壹 | 击破九尾狐 | 【+20秒】得分超过2000点 |
| 14 | 泥棒を逃がすな・壹 | 阻止忍者队长到达退却地点 | 【+10秒】战斗开始后一定时间 |
| 15 | 政宗乱入・贰 | 1分30秒内击破伊达政宗、片仓小十郎、鬼庭左月 | 【+15秒】任务6成功，且任务7或8成功 |
| 16 | 待ち受ける忠胜・壹 | 击破本多忠胜 | 【+10秒】接近本多忠胜 |
| 17 | 小少将のお礼・壹 | 与小少将合流 | 【+10秒】任务7成功后一定时间 |
| 18 | 心配性 | 护送加拉夏到达退却地点 | 【+10秒】任务8成功后 |
| 19 | 秀忠の逆恨み | 击破德川秀忠、柳生宗矩 | 【+10秒】任务4成功，且任务成功15个以上 |
| 20 | 暗の战い・贰 | 1分30秒内找出并击破入侵者（位置如图） | 【+10秒】任务1、2结束，且任务5成功后，接近服部半藏 |
| 21 | 胁しに屈せず | 击破力士，阻止足轻败走 | 【+10秒】接近力士（位置如图） |
| 22 | 正信の依赖・壹 | 阻止忍者队长到达退却地点 | 【+10秒】忍者型角色接近本多正信（与任务23不可兼得） |
| 23 | 正信の依赖・贰 | 1分30秒内击破大久保忠邻 | 【+10秒】非忍者型角色接近本多正信（与任务22不可兼得） |
| 24 | 九尾の狐、现る・贰 | 击破九尾狐，阻止甲斐姬败走 | 【+20秒】任务3、13成功，且得分超过4000 |
| 25 | 泥棒を逃がすな・贰 | 阻止忍者队长到达退却地点 | 【+10秒】击破BOSS 1后一定时间 |
| 26 | 绫御前救出 | 击破斋藤龙兴、斋藤利三，阻止绫御前败走 | 【+15秒】击破BOSS 2后 |
| 27 | 早川殿救出 | 击破大友义统、一万田鉴实，阻止早川殿败走 | 【+15秒】击破BOSS 2后 |
| 28 | 泥棒を逃がすな・叁 | 阻止忍者队长到达退却地点 | 【+10秒】击破BOSS 2后一定时间 |
| 29 | 待ち受ける忠胜・贰 | 击破本多忠胜、稻姬 | 【+15秒】任务16成功，且任务26或27成功后，接近本多忠胜或稻姬 |
| 30 | 暗の战い・叁 | 找出并击破入侵者（位置如图） | 【+10秒】任务7、8结束，且任务20成功后接近服部半藏 |
| 31 | 小少将のお礼・贰 | 与小少将合流 | 【+10秒】任务17成功后一定时间 |
| 32 | 绫御前の苦难 | 2分钟内击破斋藤龙兴、斋藤利三 | 【+10秒】绫御前生存，且任务26成功后一定时间 |
| 33 | 早川殿の苦难 | 2分钟内击破3名力士 | 【+10秒】早川殿生存，且任务27成功后一定时间 |
| 34 | 无粋のむくい | 击破吕布、本多忠胜 | 【+15秒】任务成功25个以上，且任务29成功后一定时间 |
| 35 | 强者を求めて | 击破吕布 | 【+10秒】击破BOSS 3，且任务34成功后一定时间 |
| 36 | 长すぎる休憩 | 击破偷懒的足轻 | 【+10秒】接近足轻（位置如图） |
| 37 | 剑圣の依赖・壹 | 1分钟内用无双奥义击破柳生宗严 | 【+10秒】剑豪型角色接近柳生宗严（与任务38不可兼得） |
| 38 | 剑圣の依赖・贰 | 1分钟内达成200连击 | 【+10秒】非剑豪型的角色接近柳生宗严（与任务37不可兼得） |
| 39 | 九尾の狐、现る・叁 | 击破九尾狐，阻止小少将败走 | 【+20秒】任务17、24成功，且得分超过6000点 |
| EX1 | 练武馆试炼・壹 | 1分钟内达成200连击 | 【+30秒】任务成功6个以上 |
| EX2 | 练武馆试炼・贰 | 1分钟内击破50名敌兵 | 【+30秒】任务成功12个以上 |
| EX3 | 练武馆试炼・叁 | 1分钟内用协力奥义击破10名敌兵 | 【+30秒】任务成功18个以上 |
| EX4 | 练武馆试炼・四 | 1分钟内用无双奥义击破10名敌兵 | 【+30秒】任务成功24个以上 |
| EX5 | 练武馆试炼・五 | 1分钟内达成300连击 | 【+30秒】任务成功30个以上 |

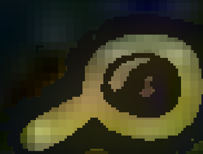


# 下崽工房

DOWNLOAD

网罗热门游戏的DLC情报

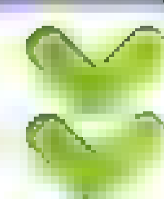






3DS

## 怪物猎人 4 G



### 旧砂漠のとび出し合战

**更新日期：2014 年 10 月 11 日**

| 任务类型 | 狩猎 |
|---|---|
| 任务等级 | ★ 4 |
| 地点 | 旧沙漠（昼） |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只盾蟹和 1 只砂龙王 |
| 副任务条件 | 破坏砂龙王的背鳍 |
| 参加条件 | HR4 以上 |
| 契约金额 | 800z |
| 主任务报酬金额 | 7200z |
| 副任务报酬金额 | 1200z |
| 时间限制 | 50 分钟 |

**任务解说**

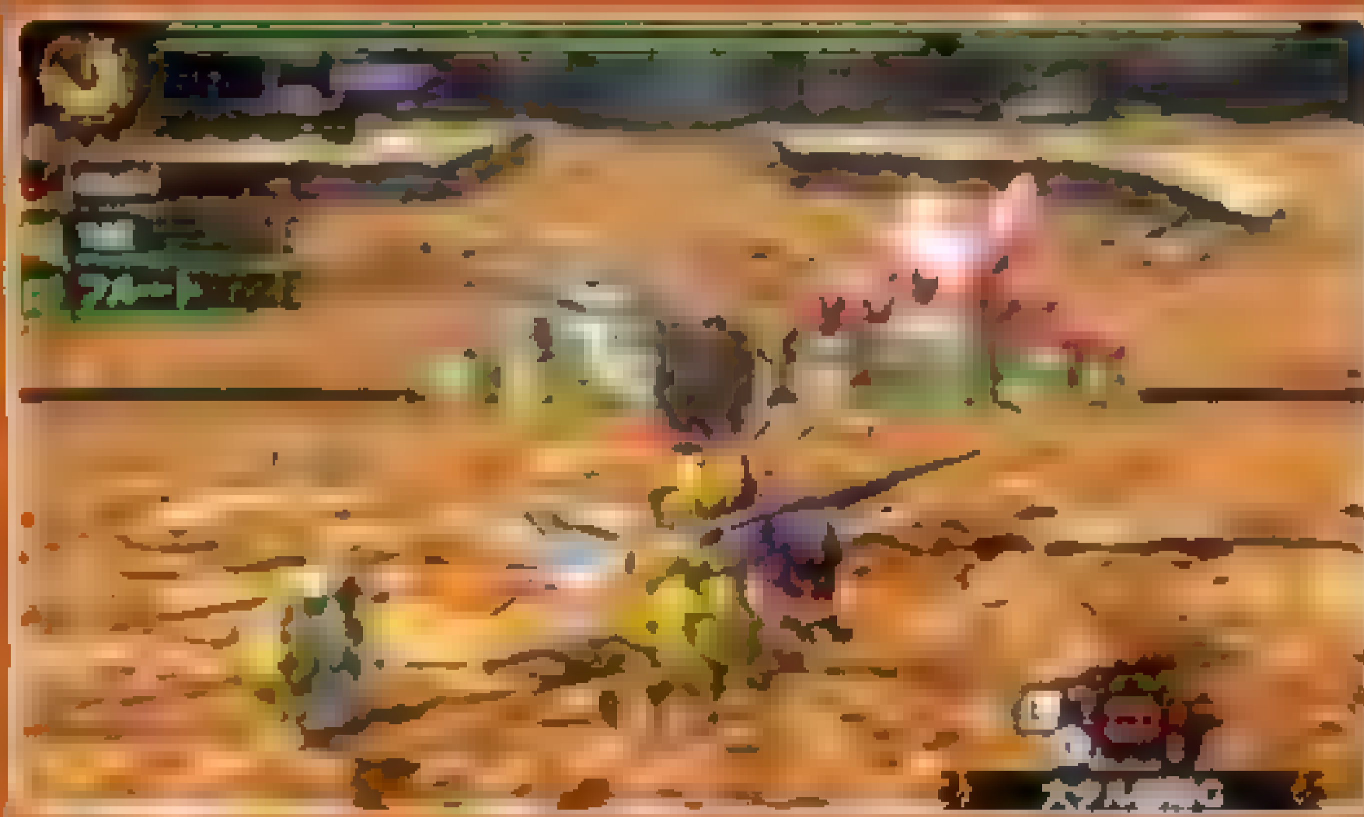
[illegible]位素材的玩家。砂龙王只会[illegible]



| 主任务条件 | 狩猎 1 只岩龙和桃岩龙 |
|---|---|
| 副任务条件 | – |
| 参加条件 | HR4 以上 |
| 契约金额 | 1100z |
| 主任务报酬金额 | 10200z |
| 副任务报酬金额 | – |
| 时间限制 | 50 分钟 |

**任务解说**

前作中只会出现在探索和公会任务中的岩龙与桃岩龙也有了自己的任务，想要其上位素材的新玩家可以省下不少时间。一开场它们会老老实实待在场地中间，玩家可以先在场内收集可用的道具，如麻痹陷阱和闪光玉，之后在两只岩龙中间放炸[illegible]提供了不少回家玉，岩龙在看丢猎人一段时间后就会回场地中间睡觉，单人挑战时可以借助回家玉使出眠爆战术。



### 集まれ、矿石好き达！

**更新日期：2014 年 10 月 17 日**

| 任务类型 | 狩猎 |
|---|---|
| 任务等级 | ★ 4 |
| 地点 | 斗技场 |

### 遗迹平原ののんき者

**更新日期：2014 年 10 月 24 日**

| 任务类型 | 狩猎 |
|---|---|
| 任务等级 | ★ 4 |

| 地点 | 遗迹平原 |
| --- | --- |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只大怪鸟 |
| 副任务条件 | 破坏大怪鸟的头部 |
| 参加条件 | HR4 以上 |
| 契约金额 | 500z |
| 主任务报酬金额 | 4200z |
| 副任务报酬金额 | 1200z |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

同样在前作中基本只能在探索和公会任务中登场的大怪鸟也有了自己的任务，想必是为了方便新玩家收集相关的上位素材。和任务名一样，"丰年祭"去而的攻势并不凌厉，即使是新手玩家也可以轻松地进行狩猎。



## 樱散らすは魅せるため

**更新日期：2014 年 10 月 31 日**

| 任务类型 | 狩猎 |
| --- | --- |
| 任务等级 | G ★ 1 |
| 地点 | 旧沙漠（夜） |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只樱火龙 |
| 副任务条件 | 破坏樱火龙的背部 |
| 参加条件 | G ★ 1 以上 |
| 契约金额 | 1200z |
| 主任务报酬金额 | 11700z |
| 副任务报酬金额 | 3000z |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

G★1级别的任务中没有"旧沙漠（夜）"这个场景，同时大老爹中也没有樱火龙单独出现的任务，所以该任务主要弥补了这一方面的空白，樱火龙的能力倒是没有什么特别。本任务报酬中包括了"大长老チケット"，以及和"ブレイクカタログ"搭配生产"ブレイク"系列防具。

## 2 头が织り成す狩猎赞歌

**更新日期：2014 年 10 月 31 日**

| 任务类型 | 狩猎 |
| --- | --- |
| 任务等级 | G ★ 2 |
| 地点 | 斗技场 |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只毒怪鸟和 1 只狱狼龙 |
| 副任务条件 | – |
| 参加条件 | G ★ 1 以上 |
| 契约金额 | 1700z |
| 主任务报酬金额 | 16800z |
| 副任务报酬金额 | – |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

G级狱狼龙对于不熟悉其动作的玩家来说比较棘手，再加上会陷入气绝和中毒的毒怪鸟就更加麻烦了。斗技场的分离栏在这个任务中无法使用，单打独斗的话只能用烟雾弹战术，先从相对比较弱的毒怪鸟开始下手，最后再慢慢和狱狼龙周旋。完成这个任务同样可以得到"大长老チケット"作为报酬。



## ドクターのドキ毒研究

**更新日期：2014 年 10 月 31 日**

| 任务类型 | 狩猎 |
| --- | --- |
| 任务等级 | G ★ 1 |
| 地点 | 立体斗技场 |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只红速龙王、1 只紫毒怪鸟和 1 只影蜘蛛 |
| 副任务条件 | – |
| 参加条件 | G ★ 1 以上 |
| 契约金额 | 1500z |
| 主任务报酬金额 | 14100z |
| 副任务报酬金额 | – |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

任务中所有的怪都会使用毒攻击，要带好相应的对策。怪物是轮流登场的，所以没有太大难度。想要获得轻松的G级影蜘蛛素材的话，本任务是目前的唯一选择。同时，该任务的报酬中必定包括"大长老チケット"。

## 弱肉强食の世界

**更新日期：2014 年 10 月 31 日**

| 任务类型 | 狩猎 |
|---|---|
| 任务等级 | G ★ 2 |
| 地点 | 斗技场 |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只电龙和 1 只骸蜘蛛 |
| 副任务条件 | – |
| 参加条件 | G ★ 1 以上 |
| 契约金额 | 1500z |
| 主任务报酬金额 | 14100z |
| 副任务报酬金额 | – |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

[illegible]



## ハンタ – 日志 鸟龙种の回

**更新日期：2014 年 11 月 7 日**

| 任务类型 | 讨伐 |
|---|---|
| 任务等级 | G ★ 1 |
| 地点 | 斗技场 |
| 主任务条件 | 讨伐 10 只蓝速龙和 10 只黄速龙 |
| 副任务条件 | 狩猎 1 只黑狼鸟 |
| 参加条件 | G ★ 1 以上 |
| 契约金额 | 800z |
| 主任务报酬金额 | 7500z |
| 副任务报酬金额 | 12600z |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

[illegible]

## マギ・黒き触を打ち晴らせ

**更新日期：2014 年 11 月 12 日**

| 任务类型 | 讨伐 |
|---|---|
| 任务等级 | G ★ 2 |
| 地点 | 禁足地 |
| 主任务条件 | 讨伐 1 只黑蚀龙 |
| 副任务条件 | 破坏黑蚀龙的触角 |
| 参加条件 | G ★ 1 以上 |
| 契约金额 | 1600z |
| 主任务报酬金额 | 15900z |
| 副任务报酬金额 | 3600z |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

[illegible]



## 七つの大罪・魔神の眷属

**更新日期：2014 年 11 月 19 日**

| 任务类型 | 狩猎 |
|---|---|
| 任务等级 | G ★ 1 |
| 地点 | 原生林 |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只绞蛇龙 |
| 副任务条件 | 破坏绞蛇龙的背部 |
| 参加条件 | G ★ 1 以上 |
| 契约金额 | 1300z |
| 主任务报酬金额 | 12600z |
| 副任务报酬金额 | 3000z |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

[illegible]

# 白金殿堂

栏目主持：苍穹

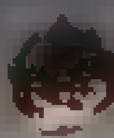
## 战国无双 编年史3




◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2014年12月4日◆日版

◆[illegible]◆[illegible]

◆[illegible]◆[illegible]



## 白金综述

相比《战国无双4》，《编年史3》的白金难度和耗时程度都要高出不少，除了秘藏武器的整体难度更高、打法更讲求战略部署和操作外，多达8张的战历拼图也是耗时加剧的“罪魁祸首”。本作白金的几个基本要求是：①全角色50级以上、部分角色80级（练出所有战技）、1人99级；②全角色获得8把武器；③无双演武任务完成度100%、练武馆任务完成度80%以上；④累积游戏时间100小时以上。由于1.01版补丁调整了练武馆的连击数奖励规则，导致刷点数不再能轻松无脑地达成，想刷练武馆点数、快速提升角色等级可以参看文末的推荐方法。

## 奖杯一览

| 奖杯种类 | 奖杯名称 | 达成条件 |
|---|---|---|
| 白金 | 天下无双 | 获得其他所有奖杯 |
| 铜杯 | 一期一会 | 作成主人公 |
| 铜杯 | 初阵 | 初次战斗胜利 |
| 铜杯 | 结末は、ひとつじゃない | 观赏“大坂の阵”的结局 |
| 铜杯 | 天下布雅 | 观赏“德川家康の乱·改”的结局 |
| 铜杯 | 近江の绊 | 观赏“松永久秀の乱·改”的结局 |
| 铜杯 | 王道成る | 观赏“川中岛决战·改”的结局 |
| 铜杯 | 军神と策士 | 观赏“松永讨伐战”的结局 |
| 铜杯 | 魔王再临 | 观赏“丰臣讨伐战·改”的结局 |
| 铜杯 | ときは今 | 观赏“濑户内合战·改”的结局 |
| 铜杯 | 梦见た天下 | 观赏“大坂城急袭”的结局 |
| 铜杯 | 东西和解 | 观赏“江户征伐·改”的结局 |
| 铜杯 | 生存战略 | 观赏“立花山决战”的结局 |
| 银杯 | 大团圆 | 观赏所有路线的结局 |
| 金杯 | 百战炼磨 | 完成无双演武的所有关卡 |
| 铜杯 | 鬼神へと | 以“地狱”难度完成任意关卡 |
| 铜杯 | 一骑当千 | 在一场战斗中击破1000人 |
| 铜杯 | 速骑当千 | 在一场战斗中用神速攻击击破1000人 |
| 铜杯 | 技骑当千 | 在一场战斗中达成1000连击 |
| 铜杯 | 战术家 | 在一场战斗中使用10次战技 |
| 铜杯 | 食いしん坊 | 累计食用500个饭团 |
| 铜杯 | 初报酬 | 初次获得练武馆报酬 |

| 奖杯种类 | 奖杯名称 | 达成条件 |
|---|---|---|
| 铜杯 | 大武边者 | 在练武馆的消费累计超过100000点 |
| 铜杯 | 出资初心者 | 初次进行投资 |
| 银杯 | 大株主 | 所有设施都投资到最大等级 |
| 铜杯 | 无双への道 | 无双武将的阶级达到最大（99级） |
| 铜杯 | 一击必杀 | 初次获得修罗武器 |
| 银杯 | 秘藏の一品 | 初次获得秘藏武器 |
| 金杯 | 名品乱舞 | 获得所有武器 |
| 铜杯 | 金殿玉楼 | 在城下町的消费累计超过100000两 |
| 铜杯 | 修罗の道 | 宝物库的总击破数超过100000人 |
| 金杯 | 非凡の才 | 达成宝物库的所有战历拼图 |
| 铜杯 | 历史を紡ぐ者 | 达成宝物库的第1张战历拼图 |
| 铜杯 | ちびヶ原 | 达成宝物库的第2张战历拼图 |
| 铜杯 | 人气投票 | 达成宝物库的第3张战历拼图 |
| 铜杯 | 印笼 | 达成宝物库的第4张战历拼图 |
| 铜杯 | 年末の大扫除 | 达成宝物库的第5张战历拼图 |
| 铜杯 | 游园地 | 达成宝物库的第6张战历拼图 |
| 铜杯 | 美脚自慢 | 达成宝物库的第7张战历拼图 |
| 铜杯 | 全员集合 | 达成宝物库的第8张战历拼图 |
| 铜杯 | 任务遂行 | 宝物库的“无双演武”任务达成率超过50% |
| 银杯 | 任务完了 | 宝物库的“无双演武”任务达成率达到100% |
| 铜杯 | 交流上手 | 宝物库的事件收集率超过50% |
| 银杯 | 交流の达人 | 宝物库的事件收集率达到100% |
| 铜杯 | 歌上手 | 宝物库的BGM收集率超过50% |
| 银杯 | 歌谣の达人 | 宝物库的BGM收集率达到100% |

| 奖杯种类 | 奖杯名称 | 达成条件 |
|---|---|---|
| 铜杯 | 凄绝な收集家 | 获得所有装备道具 |
| 铜杯 | 战技の达人 | 修得所有战技 |
| 铜杯 | 马爱好家 | 获得所有军马 |
| 铜杯 | 友道、结びて | 所有武将的友好度达到“信赖”以上 |

## 难点奖杯打法

### 名品乱舞

金杯

每名角色除了初始的5把武器外，还需要获得1把修罗属性武器和2把秘藏武器，其中自创主人公的5种武器模组都要得到。解锁修罗属性武器的条件是已锻造出2把三星武器或3把二星武器，后者的时间和金钱消耗都少得多，可以在练级的同时达成。第二秘武每把都要耗费2万点在练武馆中兑换，故需要花大量的时间。注意，获得所有武器后还需要再随便打一仗才会弹出奖杯。

### 非凡の才

金杯

8张战历拼图的条件五花八门，也与诸多方面息息相关，包括自创主人公的5把秘藏武器、所有军马等都是在此获得的，具体条件请参看上辑的《掌机王SP》。可以说全战历达成后，本作的白金也就不远了。

### 歌谣の达人

银杯

“无双演武”模式全破，并游玩过“练武馆”的3个关卡后，一般还会有4首BGM没有得到，需要在练武馆中触发孙悟空、远吕智、九尾狐、吕布这4位客串角色的任务后，才能解锁他们对应的主题BGM。另外提醒一下，至少需要战败一次才能获得“败北”BGM。

### 战技の达人

铜杯

虽然只是个铜杯，但却非常麻烦，因为一些战技需要角色练到80级才能习得。玩家在达成全角色50级的战历后，可以根据右侧的战技对应角色等级表来有的放矢，避免重复作业。

| 角色 | Lv1 | Lv20 | Lv40 | Lv60 | Lv80 |
|---|---|---|---|---|---|
| 主人公（男/女） | 果敢 | 回复 | 博取 | 奋迅 | 虚空 |
| 真田幸村 | 猛攻 | 忍耐 | 连舞 | 炸裂 | 鬼神 |
| 前田庆次 | 畏怖 | 威压 | 混乱 | 奋迅 | 无双 |
| 织田信长 | 混乱 | 灭压 | 粉碎 | 天流 | 虚空 |
| 明智光秀 | 俊足 | 神闪 | 炸裂 | 乱舞 | 风雷 |
| 石川五右卫門 | 博取 | 根性 | 奋迅 | 金刚 | 神速 |
| 上杉谦信 | 鼓舞 | 恐慌 | 坚阵 | 震撼 | 不屈 |
| 阿市（お市） | 开眼 | 共鸣 | 鼓舞 | 忍耐 | 天恵 |
| 阿国 | 立身 | 波断 | 博取 | 加护 | 风雷 |
| 女忍者（くのいち） | 俊足 | 献身 | 神闪 | 夜叉 | 天流 |
| 杂贺孙市 | 狙击 | 波断 | 天流 | 刚弹 | 友情 |
| 武田信玄 | 神速 | 绝阵 | 鼓舞 | 无敌 | 霸气 |
| 伊达政宗 | 斗志 | 狙击 | 俊足 | 乱舞 | 激昂 |
| 浓姬 | 斗志 | 地流 | 梦幻 | 全快 | 一闪 |
| 服部半藏 | 俊足 | 神闪 | 奋迅 | 天流 | 一闪 |
| 森兰丸 | 觉悟 | 献身 | 共鸣 | 觉醒 | 震撼 |
| 丰臣秀吉 | 立身 | 博取 | 铁壁 | 乱舞 | 霸气 |
| 今川义元 | 觉悟 | 立身 | 天流 | 梦幻 | 不屈 |
| 本多忠胜 | 铁壁 | 金刚 | 奋迅 | 震撼 | 不败 |
| 稻姬 | 狙击 | 地流 | 神闪 | 献身 | 鬼神 |
| 德川家康 | 波断 | 狙击 | 铁壁 | 绝阵 | 霸气 |
| 石田三成 | 坚守 | 灭流 | 恐慌 | 绝阵 | 复活 |
| 浅井长政 | 猛攻 | 混乱 | 共鸣 | 加护 | 无敌 |
| 岛左近 | 坚阵 | 金刚 | 鬪志 | 无敌 | 激昂 |
| 岛津义弘 | 根性 | 猛攻 | 鼓舞 | 金刚 | 鬼神 |
| 立花訚千代 | 连舞 | 地流 | 俊足 | 炸裂 | 风雷 |
| 直江兼续 | 坚守 | 灭流 | 乱舞 | 刚弹 | 友情 |
| 宁宁（ねね） | 开眼 | 神速 | 苛烈 | 博取 | 祝福 |
| 风魔小太郎 | 连舞 | 威压 | 震撼 | 梦幻 | 虚空 |
| 宫本武藏 | 畏怖 | 地流 | 乱舞 | 铁壁 | 无双 |
| 前田利家 | 畏怖 | 立身 | 奋迅 | 粉碎 | 金刚 |
| 长宗我部元亲 | 灭流 | 开眼 | 加护 | 博取 | 夜叉 |
| 加拉夏（ガラシャ） | 果敢 | 波断 | 立身 | 梦幻 | 夜叉 |
| 佐佐木小次郎 | 地流 | 开眼 | 忍耐 | 炸裂 | 不屈 |
| 柴田胜家 | 猛攻 | 坚守 | 斗志 | 粉碎 | 鬼神 |
| 加藤清正 | 连舞 | 鼓舞 | 天流 | 炸裂 | 激昂 |
| 黑田官兵卫 | 畏怖 | 灭流 | 恐慌 | 忍耐 | 复活 |
| 立花宗茂 | 神速 | 鼓舞 | 绝阵 | 无敌 | 不败 |
| 甲斐姬 | 根性 | 神闪 | 铁壁 | 天流 | 粉碎 |
| 北条氏康 | 混乱 | 铁壁 | 加护 | 震撼 | 不屈 |
| 竹中半兵卫 | 坚阵 | 觉醒 | 共鸣 | 苛烈 | 复活 |
| 毛利元就 | 坚阵 | 恐慌 | 天流 | 觉醒 | 刚弹 |
| 绫御前 | 立身 | 斗志 | 威压 | 苛烈 | 祝福 |
| 福岛正则 | 根性 | 觉悟 | 不屈 | 粉碎 | 无敌 |
| 藤堂高虎 | 连舞 | 立身 | 奋迅 | 献身 | 一闪 |
| 井伊直虎 | 铁壁 | 忍耐 | 全快 | 斗志 | 复活 |
| 柳生宗矩 | 畏怖 | 恐慌 | 粉碎 | 梦幻 | 金刚 |
| 真田信之 | 地流 | 果敢 | 神速 | 加护 | 激昂 |
| 大谷吉继 | 立身 | 坚阵 | 忍耐 | 无敌 | 复活 |
| 松永久秀 | 畏怖 | 炸裂 | 不屈 | 博取 | 觉悟 |
| 片仓小十郎 | 坚阵 | 波断 | 全快 | 忍耐 | 风雷 |
| 上杉景胜 | 坚守 | 混乱 | 震撼 | 苛烈 | 鬼神 |
| 小早川隆景 | 俊足 | 神速 | 恐慌 | 加护 | 友情 |
| 小少将 | 畏怖 | 混乱 | 神速 | 梦幻 | 不屈 |
| 岛津丰久 | 波断 | 鼓舞 | 炸裂 | 震撼 | 鬼神 |
| 早川殿 | 回复 | 神速 | 绝阵 | 刚弹 | 天恵 |

## 练级推荐方法




选择“地狱”难度的关卡“柳川の战い”，本关可以直取总大将，因此是练级的首选。首先要求有一名强力角色安排在1号位，最好已拿到秘藏武器或是打造出强力武器，武器带有闪光属性为佳。2～4号位的是代练的角色，没有硬性要求，不过推荐带一个有“连舞”战技的同伴。开战后3号位同伴向 1 移动拿取武器、4号位同伴身边则有1个道具（图示位置 2 ）。1号位角色在士气范围外攒满1条无双槽，然后骑马向敌方本阵南门移动，凭借“骑神”的效果，在移动过程中就能蓄满5格练技槽。随后下马发动无双极意，击破门守备头和新田镇实（能打出1把武器）。随后骑马先前往 3 回收武器，如果有需要， 4 处还有“般若汤”可供全回复。完成以上操作后杀入敌方本阵，凭借无双极意和奥义击破立花夫妇收工（分别有1个道具、1个武器）。

本关的基本经验值是27300，以上打法通常需2～3分钟，时间经验值为16400。如果玩家能达成高连击，还可以获得额外的经验加成，连击1000以上、经验8200，2000以上、经验16400（3000以上不变）——这也是推荐玩家用闪光属性武器配合“连舞”战技的主要原因。按照本方法每人除了能获得6万的经验之外，还可以得到4个武器素材和2个道具，对于锻冶武器也大有帮助。1.01版追加了“训练所”设施，在玩家练级的同时，里面待命的4名武将同样可以获得经验值分享。

## 练武馆刷点方法

选择“练武馆”的“大坂城”关卡，难度根据当前角色的能力自行判断。1号位推荐藤堂高虎，并使用“闪光”属性武器，其他同伴带有“立身”和“连舞”、“乱舞”战技。开场高虎击破力士后向东北移动，完成任务“直虎の勘违い”，地图中央出现守门的力士派任一同伴解决。随后高虎就找一处人多的诘所边，对着墙角不断使用神速攻击，杂兵即使被打死也会累积连击次数，连击每到一定程度都可以获得额外的点数奖励，战技槽蓄满后就立刻发动来提高效率。此方法无需顾及途中触发的任务，操作简单、对角色以及装备的要求也不高，但由于1.01版修正了连击奖励的判定，只有第一次达成时能获得，故无法像初版那样一直无脑地刷到99999点，玩家的连击数到9500以上后就可以派人从楼梯处离开、主动结束本关了（切勿拖到时间耗尽，否则获得的点数会减半）。



# 游戏万花筒 GAME KRLEIDOSCOPE



## Bandai 于 1 月 17 日发售对应妖怪徽章的“妖怪 Pad”

絶月 提供





《妖怪手表》在日本引发了巨大的社会现象，不仅街道上随处可见地缚猫的各式地标，其徽章玩具也是大人和孩童们共同乐此不疲的抢手货，产权方 Level-5 以及被委托制造的外包公司均靠着周边玩具赚得盆满钵溢。日前，日本知名玩具商 Bandai 推出售价 7800 日元的妖怪 Pad，该 Pad 以游戏中的妖怪“密告者”手持的终端为蓝本制造，对应目前发售的所有妖怪徽章，可查询 380 种以上妖怪的情报，并将收集到的徽章登录上去。

此外，玩家还可以利用红外线通信功能与朋友交换印章，附带电子表、日历功能，且搭载了妖怪扭蛋抽取 App，方便玩家快捷便利地获得自己想要的妖怪（以及厂商新一波的电子吸金）。



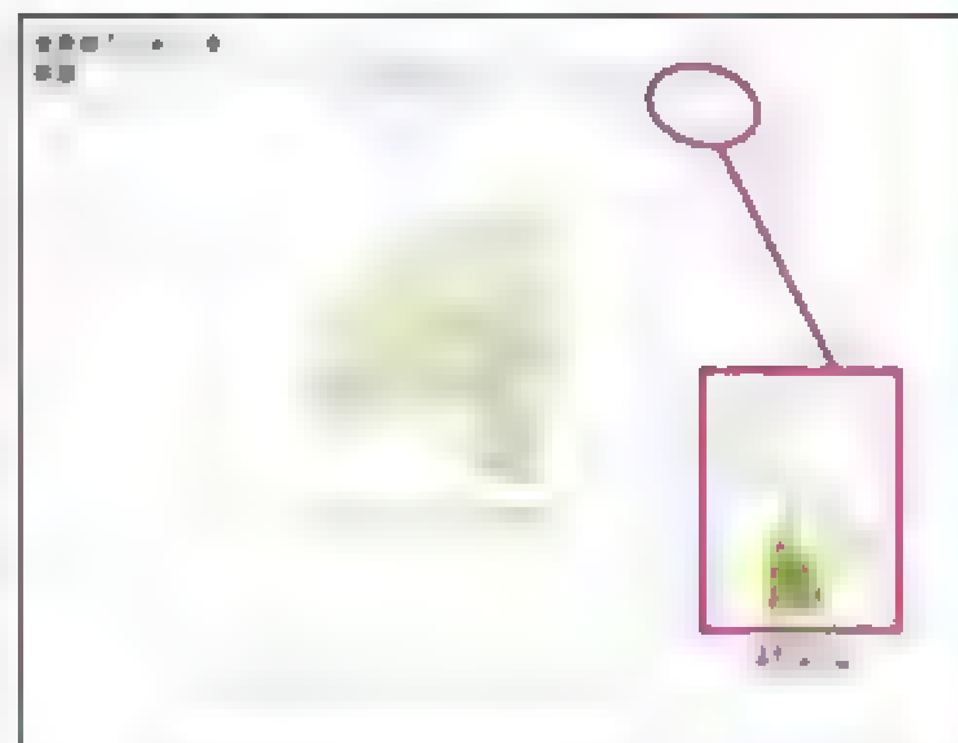
## 向《新・世界树迷宫 2》官网投感想赢礼品

絶月 提供

截止到 1 月 12 日，《新・世界树迷宫 2》的感想投稿活动已经顺利结束。这款高质量的迷宫类 RPG 自发售后就被一些小瑕疵困扰，如部分 BOSS 战会出现死机情况、UI 不够友好等，官方一边积极推出补丁，一边在官网收集多方反馈意见。提出优秀游戏感想的玩家则有机会获得官方送出的奖品，包括由角色画师日向先生亲笔签名的小册子、地图图标的印章和主题 T 恤。





# 晓美焰新款人偶今春发售



提供

时至今日依旧有着高人气的动画《魔法少女小圆》，近期再次公布了全新的模型，而且两款模型的主人公都是晓美焰。首先为大家介绍的是将于今年4月发售的一款可动式人偶，这种名为“Cu-poche”的模型，是一种2.3头身且可动的模型系列，兼具了粘土系列的Q弹可爱和Figma的可动要素。这次预定贩卖的晓美焰为制服版，售价4200日元（折合人民币217元），可更换部件能和去年8月发售的魔法少女版进行混搭。第二款人偶是晓美焰的巫女装，其造型采用自痛印堂发售的晓美焰主题印章“紫高的痛印”的封面图。这款美美哒手办售价9000日元（折合人民币465元，两款产品均为税前价格），预定今年5月发售。






▲产品附带丰富的手型和面部表情用于更换。



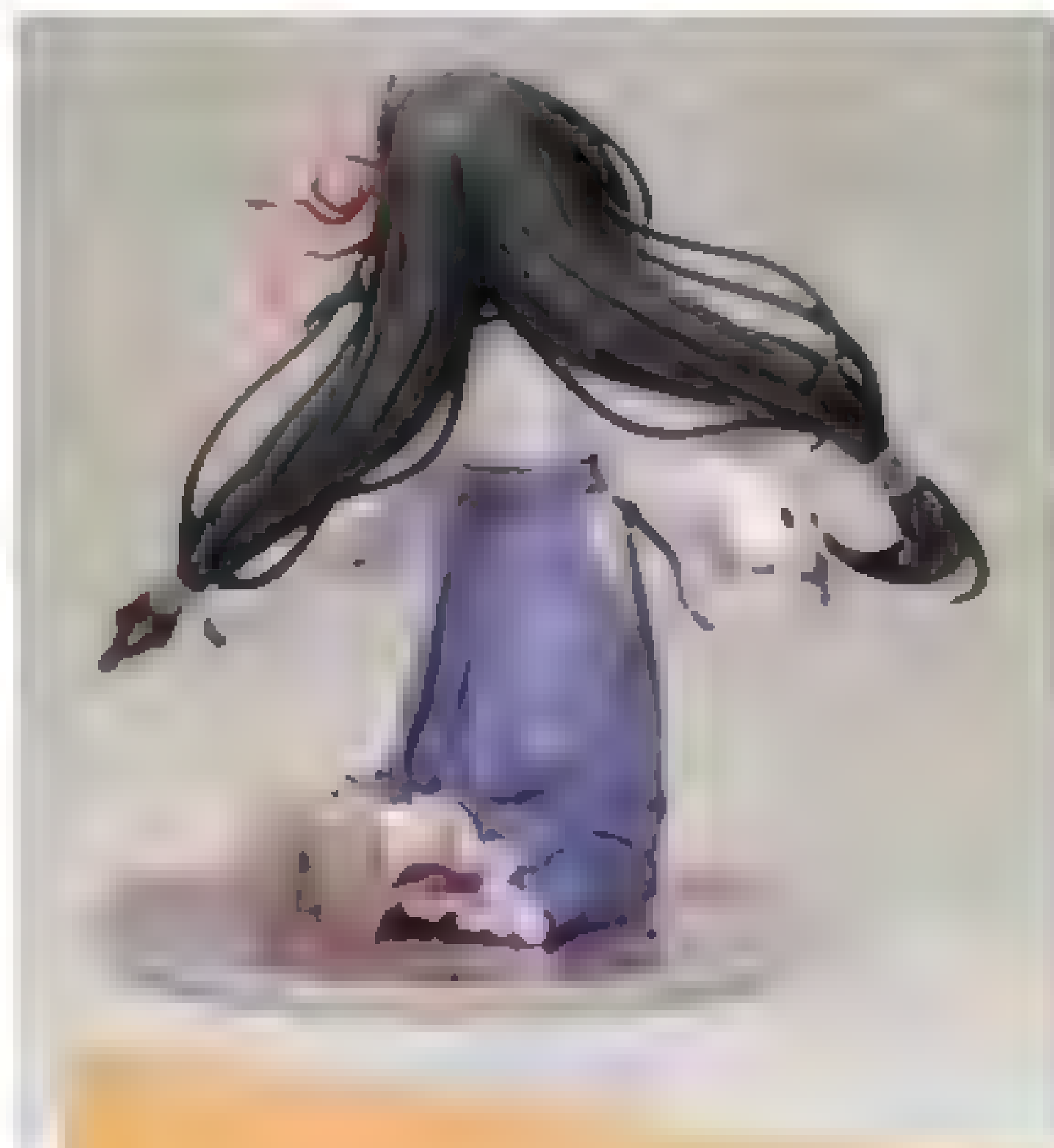
▲这次的制服版附带的小部件为眼镜、手提包和弯曲的高尔夫球棒。



▶所有部件均可和之前的魔法少女版混用。



▲正面图



▶背面图



▲主题印章“紫高的痛印”封面原图。



▶侧面图

糖星网 提供

# 第八届 广州萤火虫动漫游戏嘉年华 元旦展会

2015 年元旦 1 月 1 日 ~ 3 日，第八届“萤火虫动漫游戏嘉年华”顺利在广州琶洲保利世贸展馆 3 楼 6 号馆举行，除了有众多的 Coser 和动漫周边外还有游戏发布会。其中在 1 月 1 日和 2 日，为动画《机动战士高达》的阿姆罗配音的声优古谷彻随着《机动战士敢达 OL》的发布会亲临了现场；1 月 3 日更有动画《犬夜叉》中杀生丸的声优成田剑和国内声优苏榭、国内著名翻唱浮云濑夜的见面会。





▲会场内一如往常般人山人海，刚进会场就能看到左边“天闻角川”的书店和右边久游网和 BNGI 的游戏展台。

▼►漫展始终少不了各种卖周边的地方了，我才不会说我每次来卖高达模型的地方都是为了嘲笑标价。






◄漫展惯例的舞台剧和声优见面会等活动也在这里展开。



▲在会场的某个角落发现了被一群妹子欺负的伊丽莎白。　▲各种 Cos 依旧是漫展中不能放过的看点。

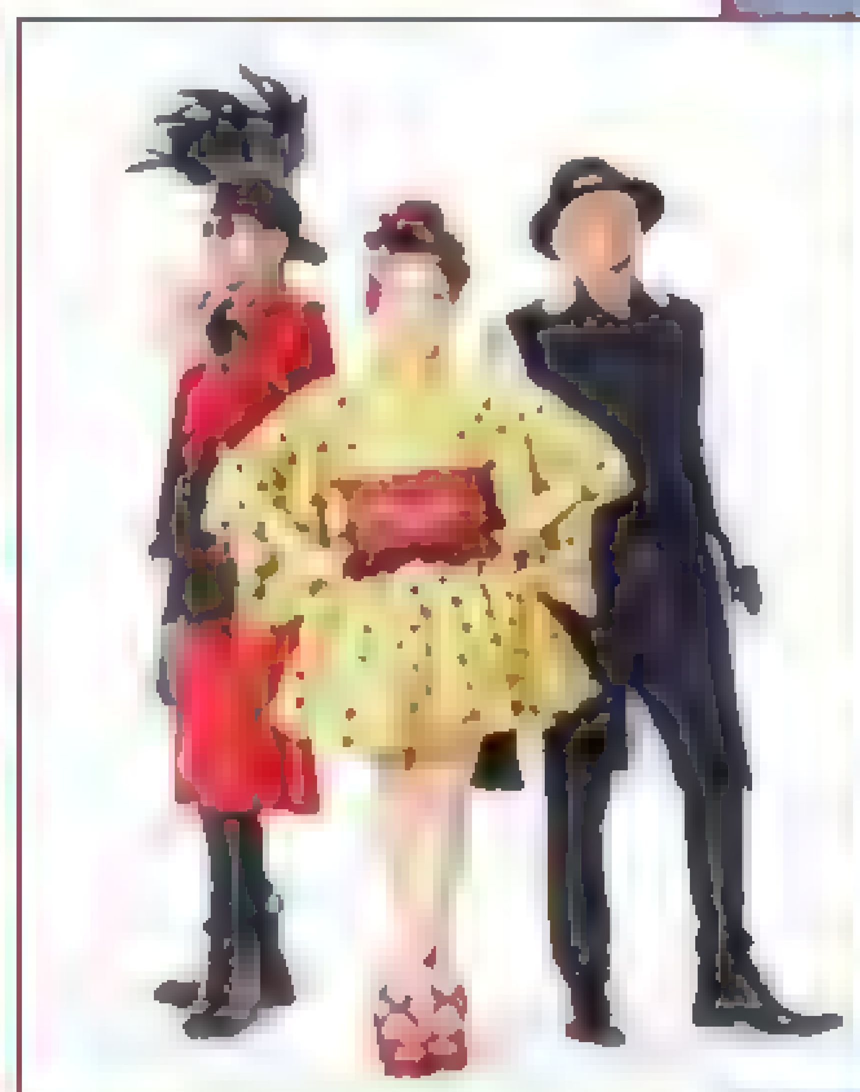
## Level-5 参加次世界世界玩具展，力推《妖怪手表》展台





依然是《妖怪手表》，在 1 月 18 日的次世界世界玩具展上，Level-5 邀请了两个偶像团体 King Cream Soda 和 Dream5 参加演出，为来场游客送上激动人心的歌曲。此外还在展台上举办了《元祖 / 本家 / 真打》这 3 个版本的通信挑战赛，玩家可以协力挑战强大的 BOSS，并获得奖品。





## 《遗产传奇》签售赠礼活动





Furyu 出品的《遗产传奇》于 1 月 22 日发售，本作拥有强大的画师和声优阵容，而为了给本作造势，秋叶原的 Softmap 店头举办了买游戏送赠品活动。每个购买了游戏的消费者可来这里碰运气抽取一份奖品，奖品包括平尾 RYO 和小林智美两位画师亲自签名的彩绘和海报，而没有中奖的玩家也均可以获得本作的原创文件夹一个。







# 猎人集会所

栏目主持 库玛

小编在上辑的“猎人集会所”为大家介绍了“我们的旅团（我らの团）”中团员们的轶事，除了“我们的旅团”外，笔头猎人（笔头ハンター）也在游戏中多次与玩家发生交集，他们对剧情的推进同样起着举足轻重的作用 那么这几位笔头猎人究竟有着怎样的身世？他们与其他NPC有着怎样千丝万缕的联系？从角色的台词中我们又可以推测出哪些隐藏的剧情？就让我们通过本辑的栏目来一探究竟吧！

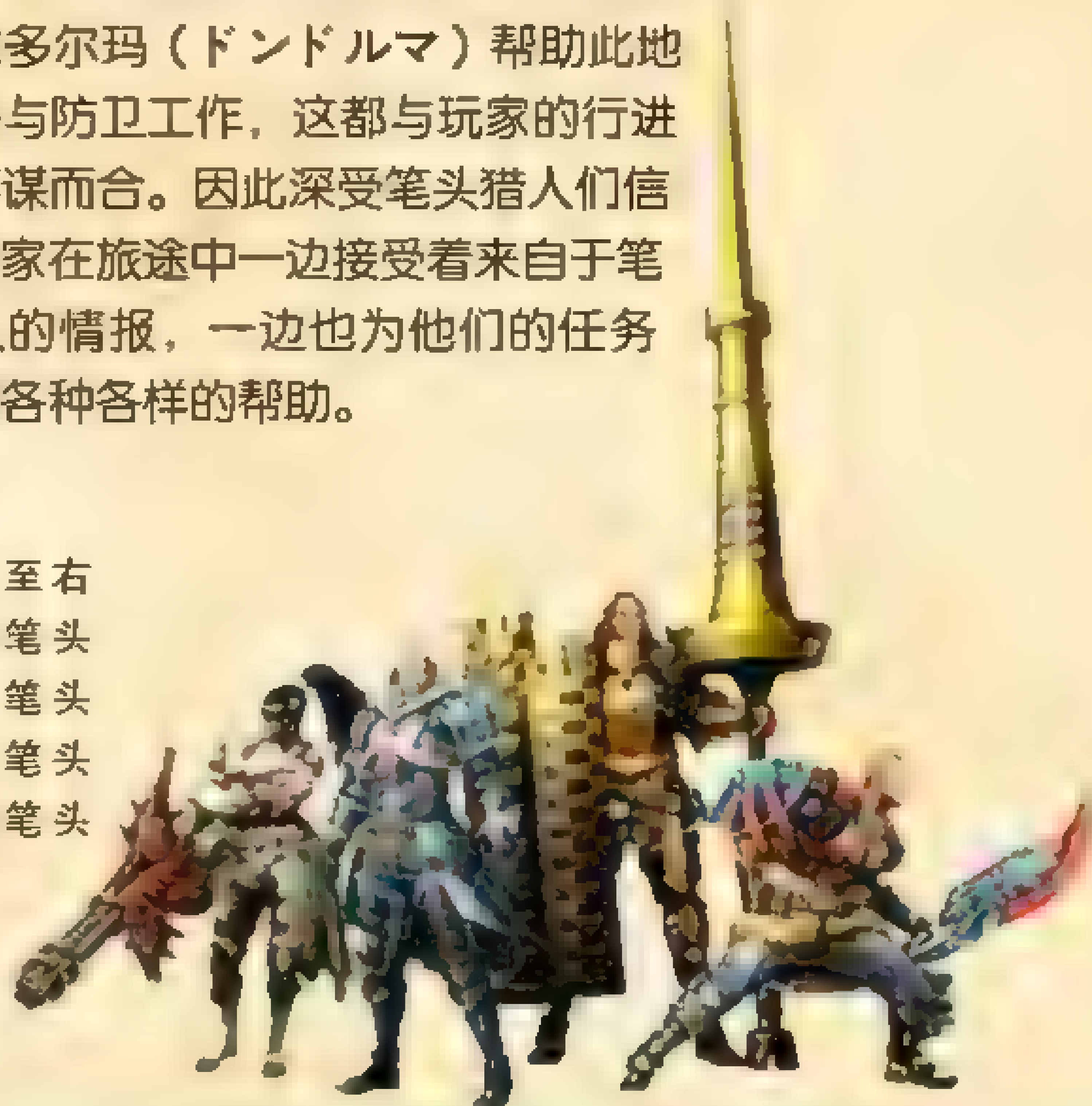
## 《怪物猎人4 G》的NPC轶闻

### 笔头猎人篇

笔头猎人是一个精英猎人群体，他们一般在公会的指示下执行不向普通猎人公开的特殊任务。所有的笔头猎人都有着出众的狩猎能力，并掌握着渊博的专业知识。

在本作中登场的笔头猎人是笔头领队（笔头リーダ－）、笔头射手（笔头ガンナ－）、笔头枪手（笔头ランサ－）和笔头新人（笔头ル－キ－），在《怪物猎人》的世界中除了他们4人外还有其他身负笔头名号的猎人。在本作中，笔头领队是推进游戏剧情发展的关键角色；笔头射手虽然出场较少，但她的台词中隐藏着一些主线外的剧情；笔头枪手是将“我们的旅团”与黑蚀龙联系起来的角色；而善于炒热气氛的笔头新人则是负责搞笑，玩家通过他的相关剧情可以暂时从紧张刺激的狩猎生活中挣脱出来，享受NPC们之间的诙谐互动所带来的乐趣。

游戏一开始，4人为了追寻某只神秘怪物的身影而辗转于世界各处，完成任务后他们又前往东多尔玛（ドンドルマ）帮助此地的复兴与防卫工作，这都与玩家的行进路线不谋而合。因此深受笔头猎人们信赖的玩家在旅途中一边接受着来自于笔头猎人的情报，一边也为他们的任务提供着各种各样的帮助。



▶从左至右依次为笔头射手、笔头领队、笔头枪手和笔头新人。

## 笔头领队

笔头猎人在《怪物猎人4》的第3弹PV中首次露面，拥有帅气外表的他不仅在开发团队的女性工作人员中拥有较高人气，英勇的表现相信也俘获了不少女玩家的心。在《怪物猎人4 G》（后文简称《MH4G》）推出的新3DS LL同捆套装封面上就印着笔头领队英姿飒爽的半身像，足见制作方想要利用其“美色”吸金的“邪恶”用心。




▲同捆套装的封面上除了笔头领队的画像外，机身上也印有笔头猎人的图腾。

笔头领队的年龄设定在24岁左右，年轻有为的他承担着领导其他3名笔头猎人的职责。在与玩家扮演的猎人进行闲聊时，他曾透露过自己来自于严寒的北方地区，那里春日短暂，冬日漫长，在最冷的时候就连呼出的热气都会被冻住，生存条件可谓极其艰难。

通过在游戏中与笔头领队的多次接触，想必玩家们已经领略到了他注重信念、并且严格要求自己和他人的一面。不过细心观察的话，我们会发现笔头领队对他人其实还是非常体贴的。比如某次出发任务前，笔头领队会与玩家分享自己在狩猎时的心境变化，他坦承自己出发任务前也会一边装备武器一边紧张不已，但一旦到达野外，这种紧张感就会顿时烟消云散……虽然这样的心境变化对狩猎没有什么实际的参考意义，但得知一位身经百战的笔头猎人也会“怯场”，多少能够平复一下玩家出发前紧张不安的心情吧。

不善交际也是笔头领队的一个性格特征，比如他会在某次对话中询问玩家已经收集了多少张公会卡片，然后又会自问自答地说自己只收集到3张公会卡片，因此这3张卡片究竟来自于哪3位猎人，想必不用点明大家也知道了……此外，笔头领队对恋爱也是一窍不通，当他得知笔头新人喜欢上旅团看板娘，并听到笔头新人信誓旦旦地说出“恋爱是盲目的”这句话后，因缺乏经验而不知该如何处理这一情况的笔头领队就此陷入了混乱之中……



▲当团长引荐玩家与笔头领队见面时，笔头领队直呼团长为“书记官殿下”，可见这两人早已相识。

虽然所有的人都知道笔头领队不善交谈，但他本人其实并不自觉，反而觉得自己有着特别的说服他人的技巧。某次为了阻止有勇无谋的笔头新人单枪匹马地去狩猎，笔头领队居然唐突地说自己忘了狩猎笛和双剑（双剑其实是笔头领队最为擅长的武器）的用法，让笔头新人重新教他，而脑子一根筋的笔头新人也从未对此类蹩脚的借口起过疑心。恐怕正是因为每次都顺利地“蒙骗”了笔头新人，笔头领队才渐渐萌生了“原来我还是挺擅长说服别人”的想法吧。

经过游戏中的一连串事件，笔头领队与玩家的角色建立了深厚的友谊，在东多尔玛向师匠介绍玩家时，笔头领队直言玩家是他的朋友，从师匠的惊讶的表情中我们可以猜到平日里能被笔头领队称作朋友的人一定不多，师匠甚至还对玩家说：“谢谢你能成为他的朋友。”虽然笔头领队平时并无太多朋友，但他非常重感情，并一直向玩家强调同伴的重要性。在玩家狩猎了天廻龙后，4人小队为执行任务而分开了一段时间，在东多尔玛与玩家再次相遇后，笔头领队流露出了想与其他3人再度聚首一起执行任务的心愿，并希望玩家也能在东多尔玛多逗留些时日。

笔头领队曾在与师匠执行狩猎雌火龙的任务时，被乱入的锈钢龙袭击，当时年轻莽撞的笔头领队执意迎战，而师匠却为了保护他身受重伤，在这之后师匠因为伤势无法完全恢复而放弃了猎人的工作，而这件事一直是笔头领队的心结。幸好随着剧情的推进笔头领队渐渐从这个阴影中走了出来，并继承了师匠的意志，可谓为这个事件写下了一个圆满的结局。

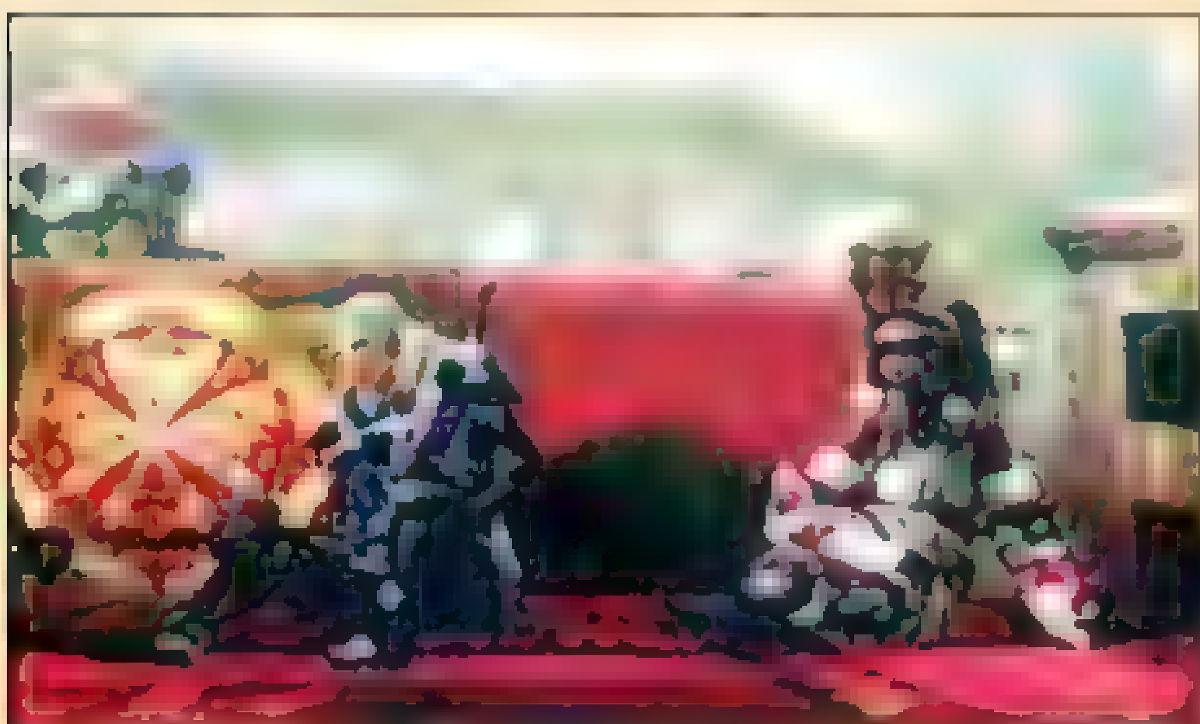


▲受困于过去阴影的笔头领队在很长一段时间内根本无法与雌火龙和锈钢龙进行战斗。

## 笔头射手

笔头射手是队伍里惟一的女性，黑色的马尾和深色的皮肤让她的外形独具特征。笔头射手有着丰富的狩猎知识和出色的判断能力，平日里她广泛地获取情报为笔头领队做决策提供参考，在队伍中的职责相当于参谋。除此之外，笔头射手还有过人的视力和敏锐的直觉，有时这两项能力过于逆天，甚至会让人误以为她有着千里眼和预知能力。比如在寻找团长丢失的装备设计图任务中，笔头射手在未知的树海中迅速发现了善于隐藏的霞龙以及设计图的所在之处；听完笔头枪手的汇报后，她还很快判断出霞龙已经离开该区域了——类似的细节都体现了笔头射手其实有着不输给其他男性猎人的优秀实力。

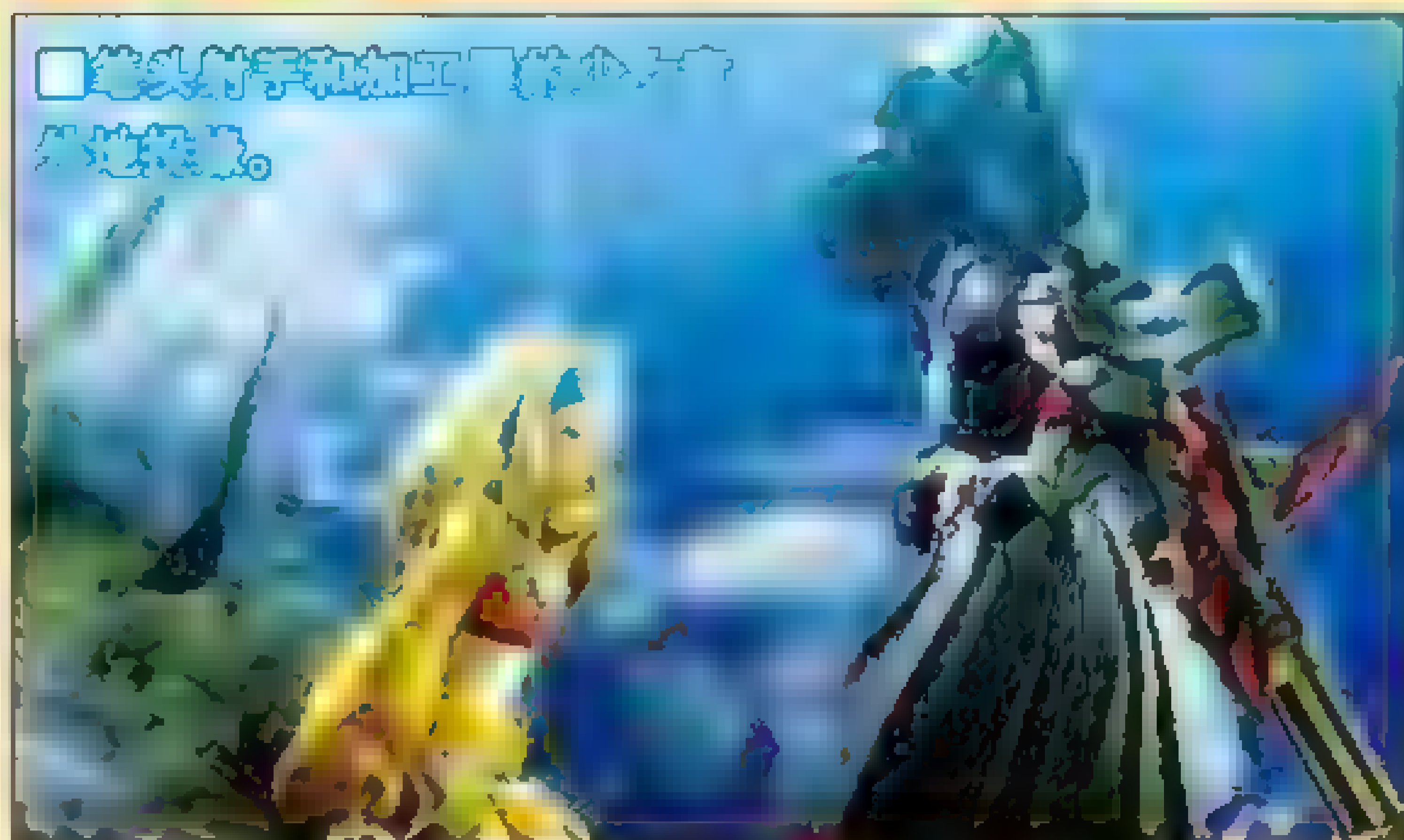
笔头射手年长于笔头领队，她曾这样评价过笔头领队：“（笔头领队）是确信一件事就坚持到底的一根筋性格，不过师弟他向来都是如此顽固”，



◀被黑蚀龙打得落花流水而逃到巴尔巴雷集会所的笔头领队和笔头射手一脸狼狈，此时实在是看不出两人身为笔头猎人的精英气质。

可见两人是同门师姐弟，他们的老师都是师匠。值得一提的是笔头射手曾动情地说：“对师匠来说我可能只是众多弟子中的一个，但对我来说，我的老师只有师匠，希望他无论去往何方都能健健康康的”，可见笔头射手和笔头领队一样与师匠有着深厚的感情。

随着剧情的推进，笔头射手对玩家会越来越友好，并经常流露出想和玩家再次一同执行任务的意向。除了队员和玩家外，笔头射手和加工屋的少女的关系也十分要好，她们俩成为朋友后还经常通过艾鲁猫邮递员互通书信，过场动画中也出现过两人亲密交谈的场景。



■笔头射手和加工[illegible]地[illegible]。

总的来说，笔头射手在游戏里出场不多，关于她的描写也着墨甚少，就连导演藤冈要在接受采访时也不无遗憾地说笔头射手在游戏里真的是太低调了。

## 笔头枪手

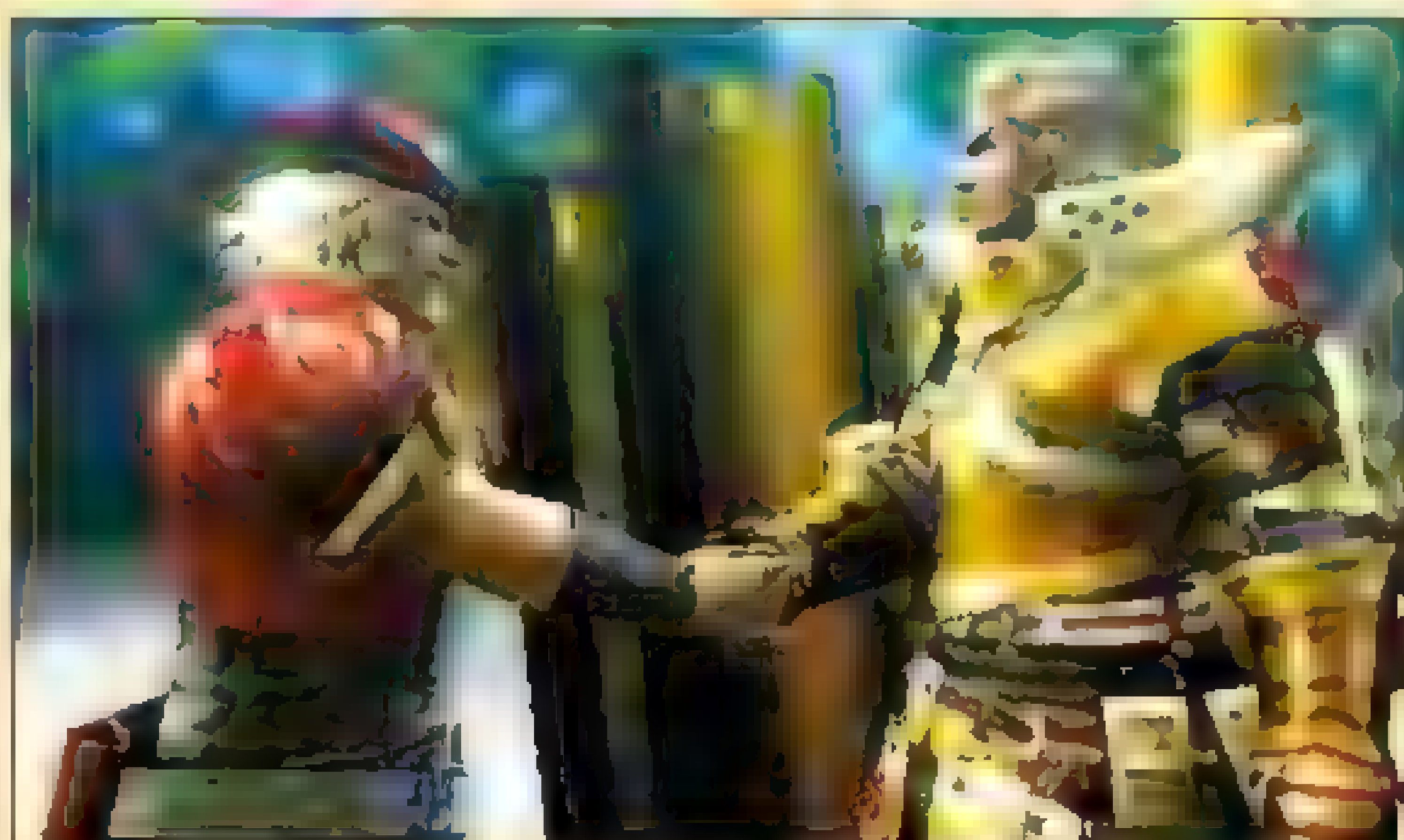
笔头枪手的年龄设定在40岁左右，因此他是这个4人小队中年龄最长的人。长年的猎人经历让笔头枪手拥有极为丰富的经验储备，因此深受公会等诸多组织的信赖。

通过玩家和笔头枪手的对话内容，我们得知他曾经也是“我们的旅团”的一员，在他离开旅团后公会原本准备派遣其他猎人来支援旅团，而就在挑选猎人的期间，玩家对战豪山龙的英勇表现得到了团长认可，并因此被招募进了旅团——也就是说，替代笔头枪手位置的正是玩家。笔头猎人曾向玩家透露过他在离开旅团后情绪消沉了好长一段时间，不过现在已经逐渐从这种失落情绪中恢复过来了。

笔头枪手除了是一名猎人外还身兼生物学家一职，他被笔头领队选中参与关于黑蚀龙的调查正是因为他所拥有的渊博的生物知识。顺便一提，笔头枪手以前据说还写过关于霞龙的学术论文。为了调查怪物，他经常出入于未知的树海，所以关于笔头枪手的过场动画也多发生在未知的树海中。

从平时对笔头领队和笔头射手的说话语气来看，笔头枪手应该与他们的师傅——师匠是同辈，因为他曾解释说由于自己身兼猎人和生物学家两项职责，平时极其忙碌，没空收弟子，因此非常羡慕有机会收徒的师匠。说到弟子，玩家的主随从猫（メインオトモ）平时就自称是笔头枪手的弟子，因为它以前是笔头枪手的随从猫，十分崇拜笔头枪手，如果被它知道笔头枪手从未承认过自己有弟子一事的话想必会泪流成河吧……

在任务执行时沉着冷静的笔头枪手经常拯救同伴于危机之中。比如在过场动画中我们可以看到笔头枪手和其他同伴在未知的树海中进行探索时以下一幕——突然袭来的极限状态千刃龙让众人陷入了危机，英勇的笔头枪手当机立断地叫其他人带走受伤的同伴，自己单枪匹马地与千刃龙战斗，为同伴争取逃跑时间；在主线流程的最后一个村任务中，被击倒在地的锈钢龙突然起身向笔头新人发起了攻



▲因棋艺切磋而惺惺相惜的中年二人组。

击，虽然笔头领队及时地将笔头新人护在了身下，但面对锈钢龙的攻击两人实则命悬一线，就在这危急关头，笔头枪手及时地出现在两人的面前用盾挡住了锈钢龙的攻击，不然的话后果不堪设想。可能正是因为有这样一位可靠的长者在，这支稍显年轻的队伍才能顺利地完成一个又一个的艰巨任务吧。

平日里笔头枪手十分喜欢使用“高材疾足”和“临机应变”等四字成语，这显示了他身为学者的文化修养。平时最大爱好是下棋的他还经常与团长切磋棋艺，而团长往往要绞尽脑汁才能与笔头枪手平分秋色。据旅团看板娘的证言，某次团长即便使尽了浑身解数还是输给了笔头枪手，可见能文能武的笔头枪手即使人到中年也依旧宝刀未老啊。

## 笔头新人

笔头新人是4人小队中年龄最小的成员，平日里的他有勇无谋、性格冲动，并且天生路痴他还会在执行任务时经常迷路，因此不少玩家都对这样的笔头新人究竟为何会被召进笔头猎人这样的精英团队而困惑不已。



◀身着“バサル套装”的笔头新人不满地说自己近来睡眠质量不佳，想必他根本不知道这个套装触发的一大技能就是睡眠无效……

笔头新人其实有着积极乐观的心态和稳定的心理素质。他除了平日里一直面带微笑外，在直面黑蚀龙的千钧一发之际，脸上也依旧保持着笑容——如此沉稳的大将之风还真不是一般人所能拥有的。此外，笔头新人还有着极强的武器运用能力，即便是第一次接触的武器他都可以很快上手，就连纳古利村（ナグリ村）的村民在检查笔头新人的武器时都啧啧惊叹他的武器上居然没有任何因使用不当而造成的损伤。

来到东多尔玛后，笔头新人指挥着当地居民进行设施的修复，他出色的领导能力也让不少人刮目相看。团长和笔头枪手讨论千刃龙时专门叫上了笔头新人，可见笔头新人对怪物也有着相当的了解。对于这点我们还可以从另一个方面得到佐证——笔头新人喜欢读书，曾在狂龙病毒研究所所长那里借阅过大量书籍，并且一天之内就将这些书阅读完毕，之后他还与所长深入探讨了关于这些书的感想，这都说明笔头新人拥有过人的阅读能力和理解能力，知识面也十分广泛。在东多尔玛时，笔头新人看到了旅团看板娘的笔记，他对笔记的绘图和内容啧啧称赞，并说看板娘的笔记甚至比所有的学术书都有趣。事实上看板娘笔记的极高水准是连学术院都承认的，但当时的笔头新人对此毫不知情，而是仅凭自己的见识和直觉作出的判断，因此我们还可以看出笔头新人其实是个能够透过现象看到本质的聪明人。

在迷上看板娘后，笔头新人也做了不少年轻人才干得出来的热血事迹，比如为了博得看板娘的好感而作死地想要单枪匹马地去狩猎金狮子、将品种不明的宝玉送给看板娘当礼物等等。他这一系列为爱疯狂的盲目行径，让看板娘对他退避三舍。来到东多尔玛后，两人的接触越来越多，某次看板娘还主动邀请笔头新人加入她所创立的怪物同好会，而这个同好会的成员实际上只有看板娘和笔头新人两人，虽然不知道今后两人的关系会有怎样的发展，但至少说明看板娘已经开始在逐渐接纳笔头新人了。

某次闲聊时，笔头新人会告诉玩家自己从来没有缺过逆鳞和宝玉，因为他每次执行任务时都会从怪物身上得到这些素材。而他自己也不知道为何次次能拿到如此之多的珍稀素材，因此只能归结于自己平时的人品太好，当玩家的角色继续追问他为何运气能够这么好的时候，说不出缘由的他只是敷衍地建议玩家通过食事技能来进行弥补……（玩家：我读书少你不要骗我！）



►因为莽撞而经常陷入危险境地的笔头新人通常都会奇迹般地化险为夷，这可能也和他幸运值MAX的设定有关吧。

平时负责照顾笔头新人的是笔头领队，两人的互动也充满了“没头脑和不高兴”的既视感。当笔头新人被看板娘无情地拒绝后，他的暴走行为让笔头领队一度怀疑自己的教育方针有问题；玩家完成“来自团长的挑战书（团长からの挑战状）”的任务后，笔头新人也嚷嚷着要挑战这个任务，面对这个不知道自己有多少斤两的热血少年，笔头领队平日里也是操碎了心……不过笔头新人私下也知道自己给笔头领队添了不少麻烦，因此偶尔会对笔头领队的行为有着过分的敏感。比如某次笔头领队因为过去的阴影而陷入了苦恼，笔头新人发现后以为是自己又给笔头领队添了麻烦，于是陷入了自责的低落情绪中。虽然这只是一个小小的误会，但我们还是可以看出笔头新人心思细腻的一面。

笔头新人曾扬言自己以后也要收弟子，到时他会像笔头领队照料自己这般无微不至地关怀自己的弟子，不过为了这一天的到来，笔头新人恐怕还有很长的路要走吧。

（未完待续）

# 第九美术馆

栏目主持:库玛

THE 9TH GALLERY

## 正统之魅——Falcom印象（下）

虽然Falcom只是一家规模不大的游戏公司，但任职其中的许多默默无闻的员工在独立后都显示出了过人的实力，大多数人还在日后从事的领域中取得了不俗的成绩。作为Falcom专题的最后一辑，本次除了带大家继续了解Falcom旗下画师外，还会给大家介绍一些曾受邀为Falcom旗下游戏创作插画的业界知名画师。那么接下来就让我们走进本辑的第九美术馆吧。

## 社员军团

### 都筑和彦




[illegible]：[illegible]

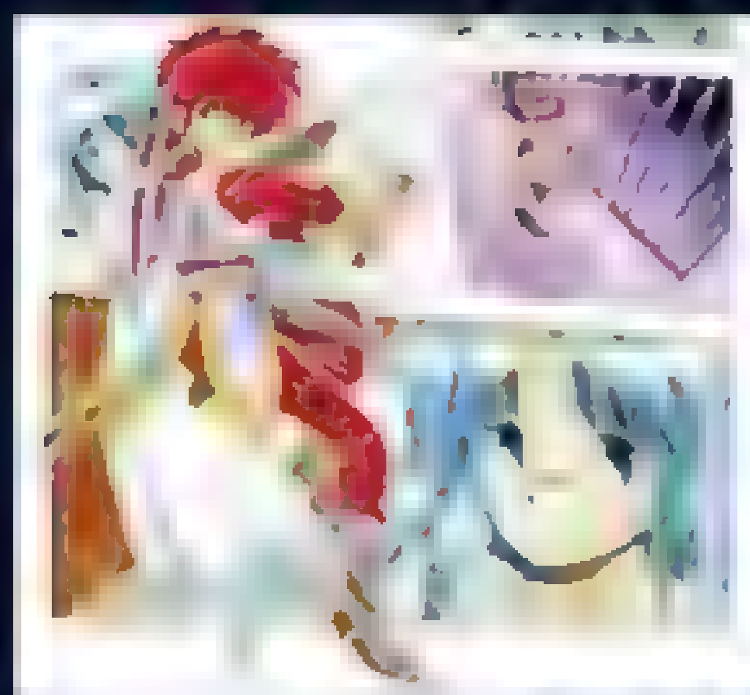
生日：[illegible]

职业：[illegible]

代表作品：[illegible]

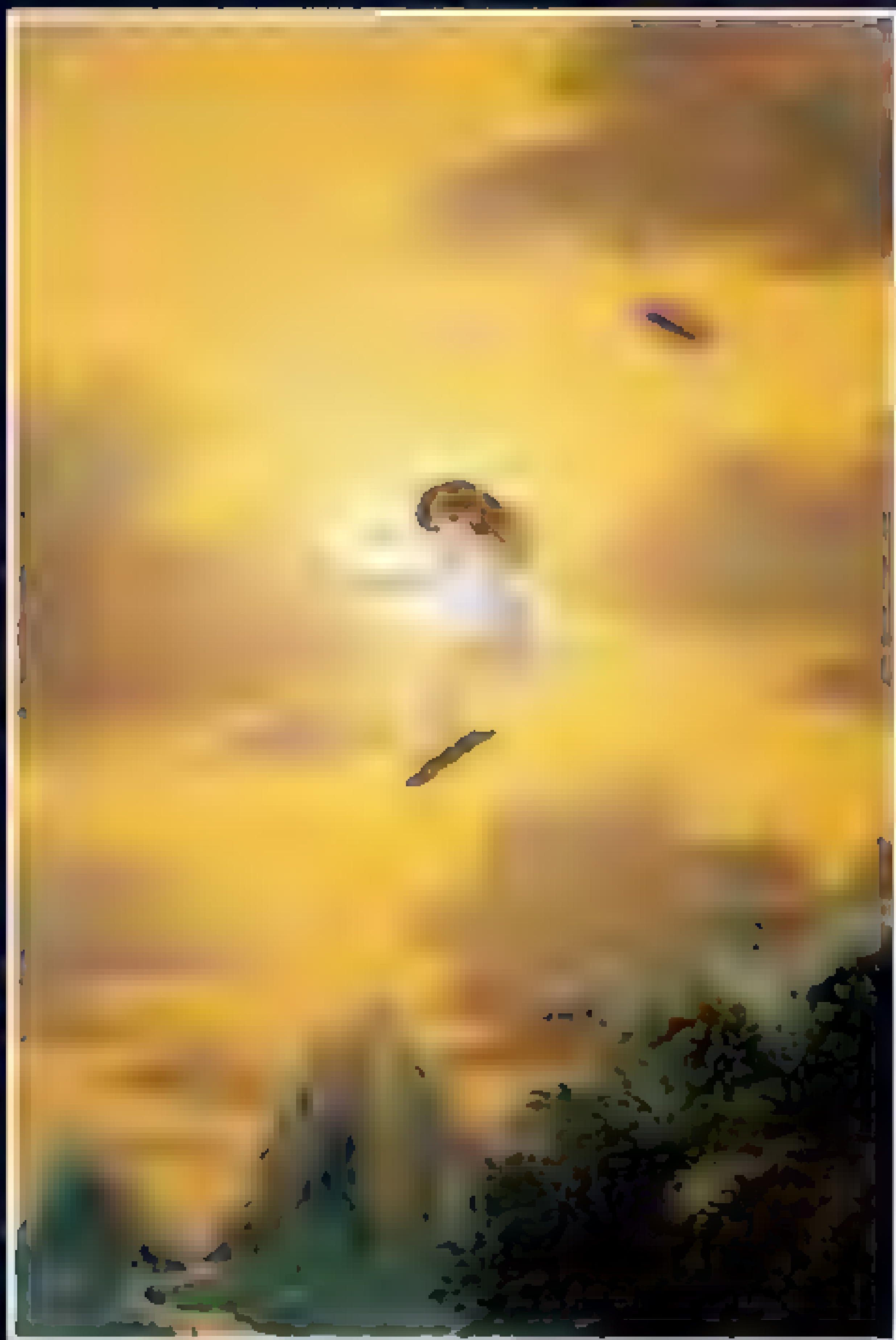
都筑和彦是八十年代后期活跃在Falcom的画师，他曾为《Romancia》、《迷城的国度》等游戏绘制插图，并为“《伊苏》系列”担任过人设，可以说是对初期Falcom贡献非常大的一位画师。

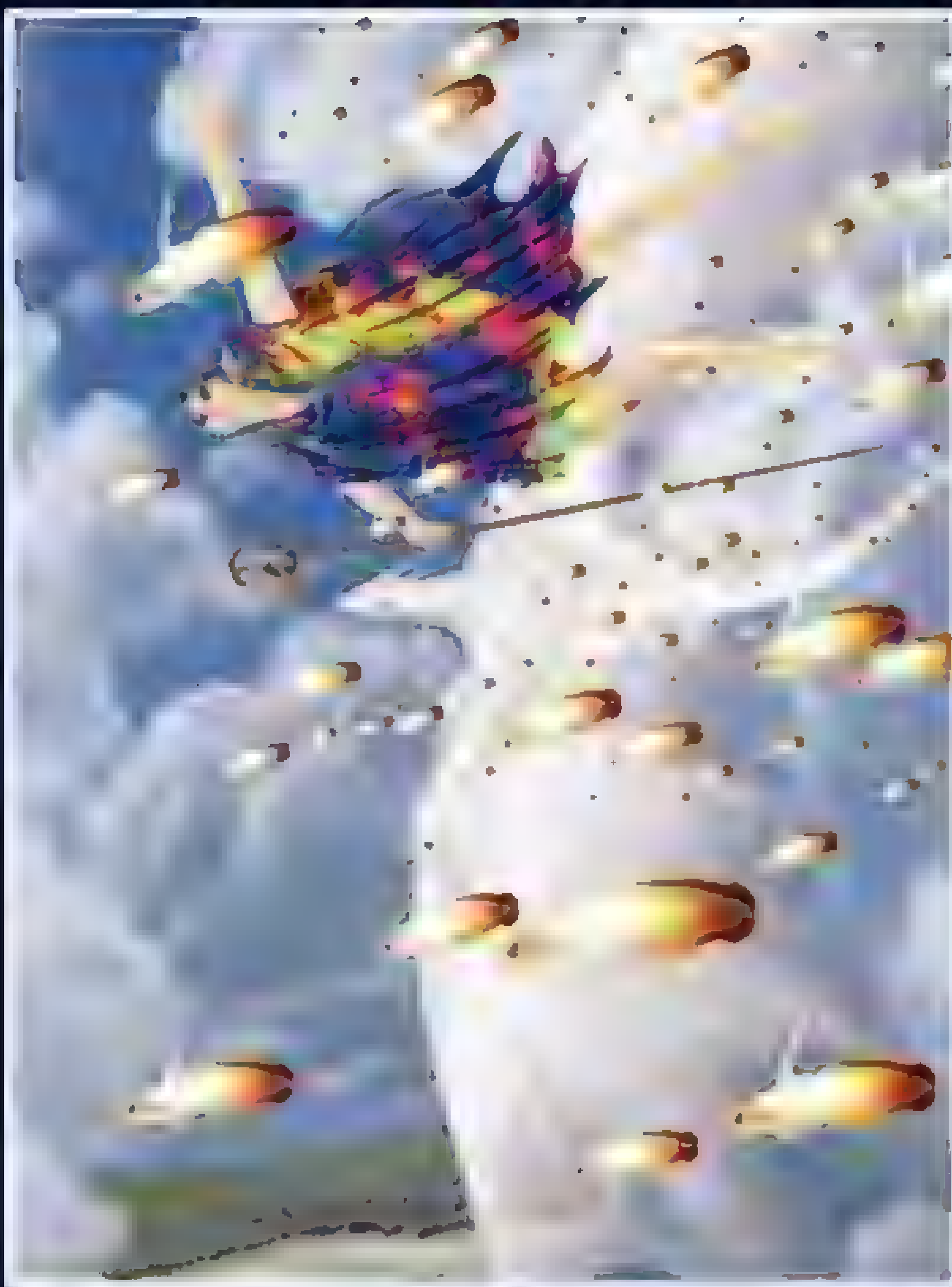
1987年都筑和彦绘制了漫画《迷城的国度 屠龙剑传说》，这部大受好评的漫画一经推出就创造了销售佳绩。虽说这部漫画是以《迷城的国度》为蓝本，但实际内容与游戏版本身的联系并不大，基本可等同于都筑和彦的原创漫画。但由于Falcom并未给都筑和彦相应的版税分成，由此引发的利益争端加速了两者关系的恶化，最终都筑和彦愤然离职成为了一名自由画师，大受好评的漫画也就此烂尾。



↑都筑和彦为《伊苏II》的游戏手册绘制的插图。

在Falcom任职期间，都筑和彦还以“水村かおる”的名义发表过成人漫画，离职后都筑和彦的工作也多以成人向作品为主。值得一提的是都筑和彦在作画时使用的是他亲自在电脑上编制的绘图软件——“きらきら笔”，作为早期涉足CG领域的人之一，都筑和彦一直在CG画技上精益求精，其早期的CG画作不仅元素丰富，还十分注重光影的表现，整张画作都给人大气和细节并重的感觉。不过随着近年来读者审美的变迁，都筑和彦的画风也顺应地偏向了萌系，上色的手法也变得更为简洁，惟一得到保留的恐怕就是其笔下人物的圆润感了吧。





↑→画集《AQUA》中的插画，整部画集的设定十分宏大，作品之间的内容也比较连贯，甚至可以将其作为一部绘本来看待。





←↑《大和物语》中的巫女“みお”。

村上水军的专业是建筑学，并取得过2级建筑士的资格，毕业后他在建筑公司任职了5年，主要从事工事的现场管理和图纸的绘制工作，离职后他便加入了Falcom。

实际上村上水军在Falcom可能仅待了半年左右，期间参与的作品也只有《永远的伊苏》这一款游戏。1998年，村上水军正式成为了自由职业者，并在Galgame界以《绀碧塔组合》的人设和原画身分出道。



↑虽然村上水军在Falcom的作品已经很难找到，但他的早期插画作品风格还是多多少少带着一点Falcom作品风格的影子。

## 村上水军



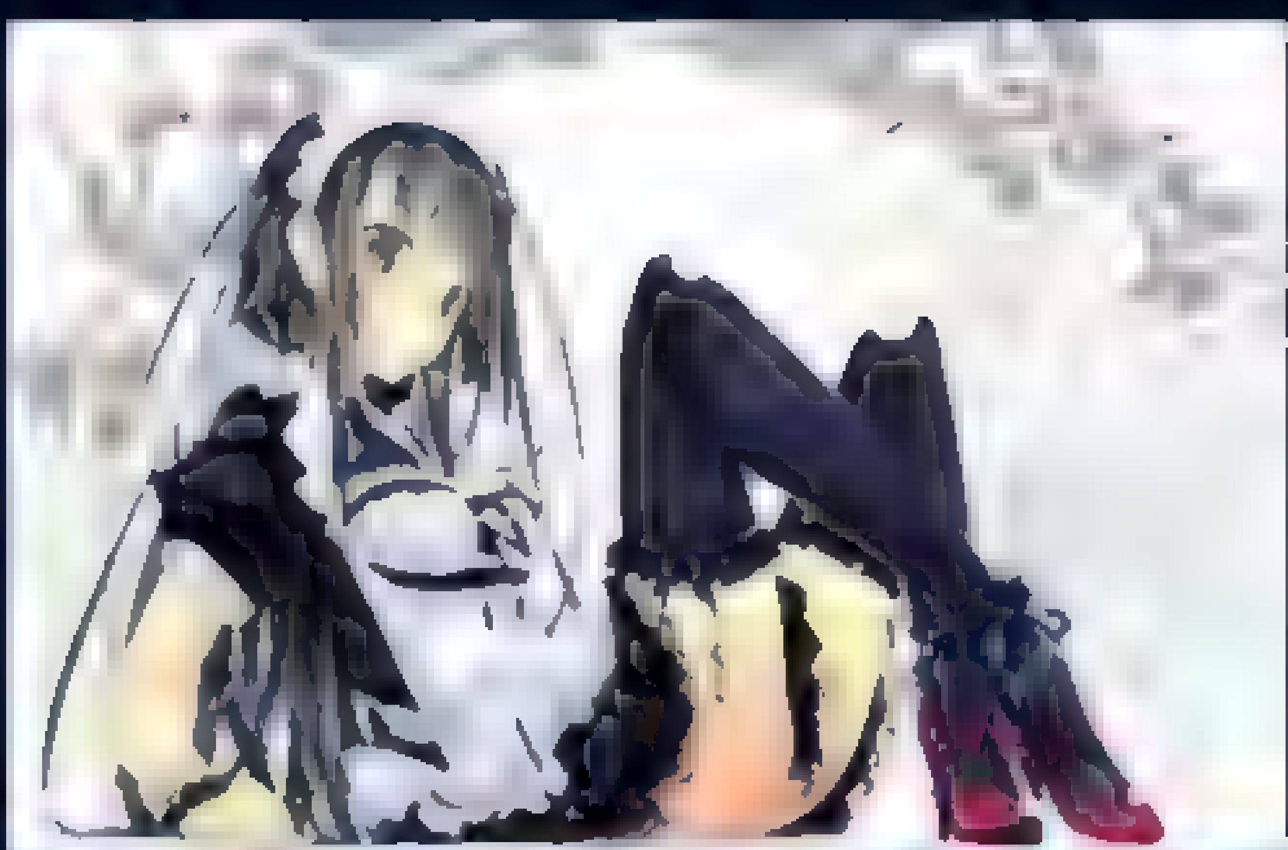

▲喜爱喝酒的村上水军就连Tiwwer的头像都是酒瓶加酒杯

籍贯：日本山口县

生日：1972年11月20日

职业：游戏人设、原画、插画

代表作品：《夏色の砂时计》、《战女神》、《上海侍女物语》、[illegible]设，画集《Lily White》等。



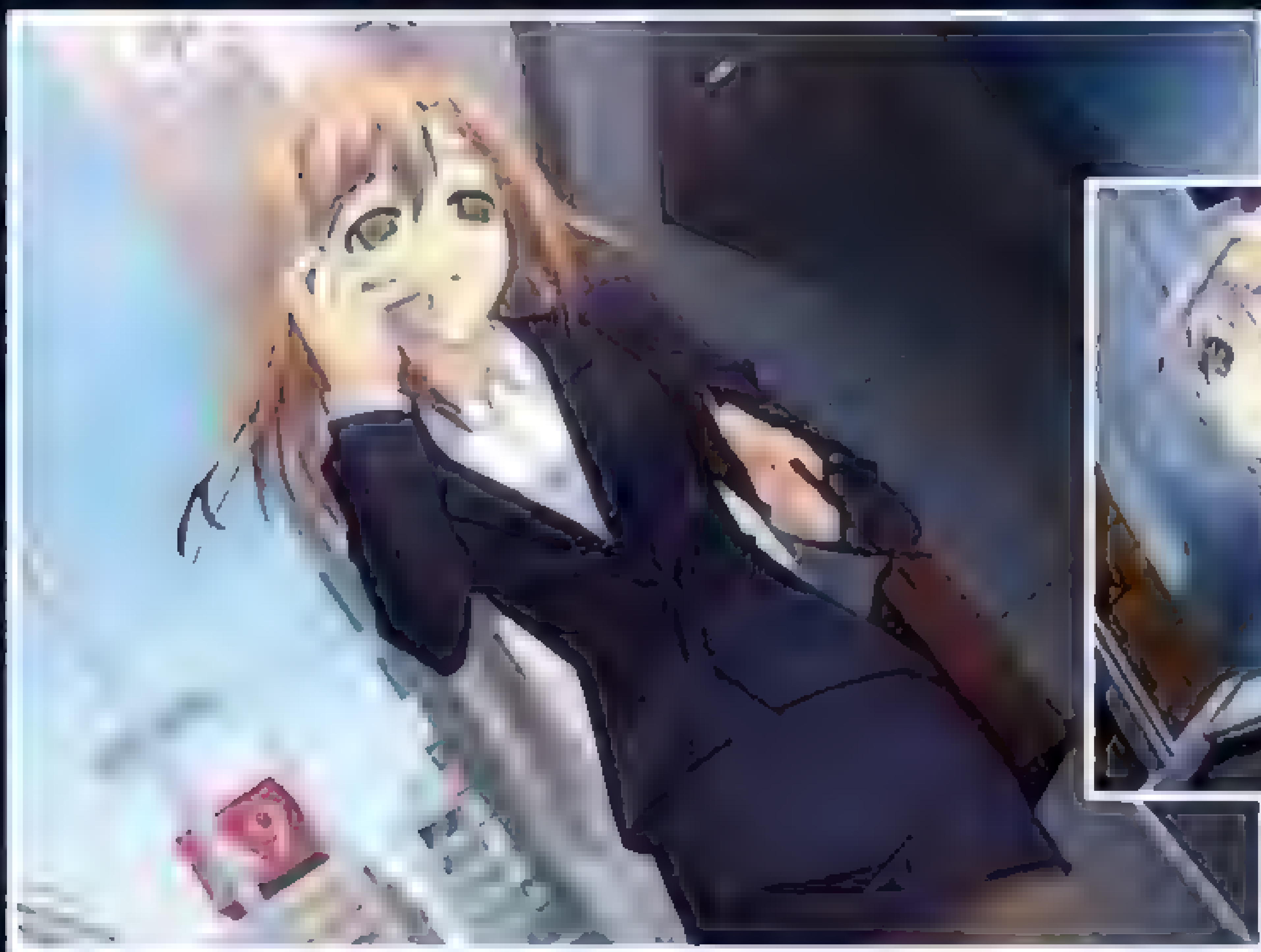


↑女仆是村上水军最爱的题材之一。

独立后的村上水军在1999～2000年间平均每年保持4～5部游戏的原画工作量，并逐渐在游戏插画领域声名鹊起。此外，他还创作了大量女仆题材的商业插画，其中的女仆束缚类等成人向主题受到了不少宅男的追捧，他本人更是被粉丝贯与了“束缚之神”的名号。（碍于尺度问题这些图就无法让读者鉴赏了……）近来，村上水军除了游戏美术的相关工作外，还会偶尔出版一些面向同人展的原创CG插画集。

村上水军虽成名较早，从画技来看CG的功底也十分扎实，但其绘制的人物并无明显的个人风格。毕竟在如今日本的ACG领域，这样的风格早已是屡见不鲜了。






←↑↓ 村上水军曾为大量的Galgame绘制过CG插图。

## 画师外援

除了旗下的专职画师外，Falcom还经常聘请知名的画师担任重头作品的美术设计，并为游戏绘制原画和封面等。其中有不少受邀画师都是插画界的大腕，而这些大师的出色作品也为Falcom的游戏增添了更多的魅力。

### 七濑葵



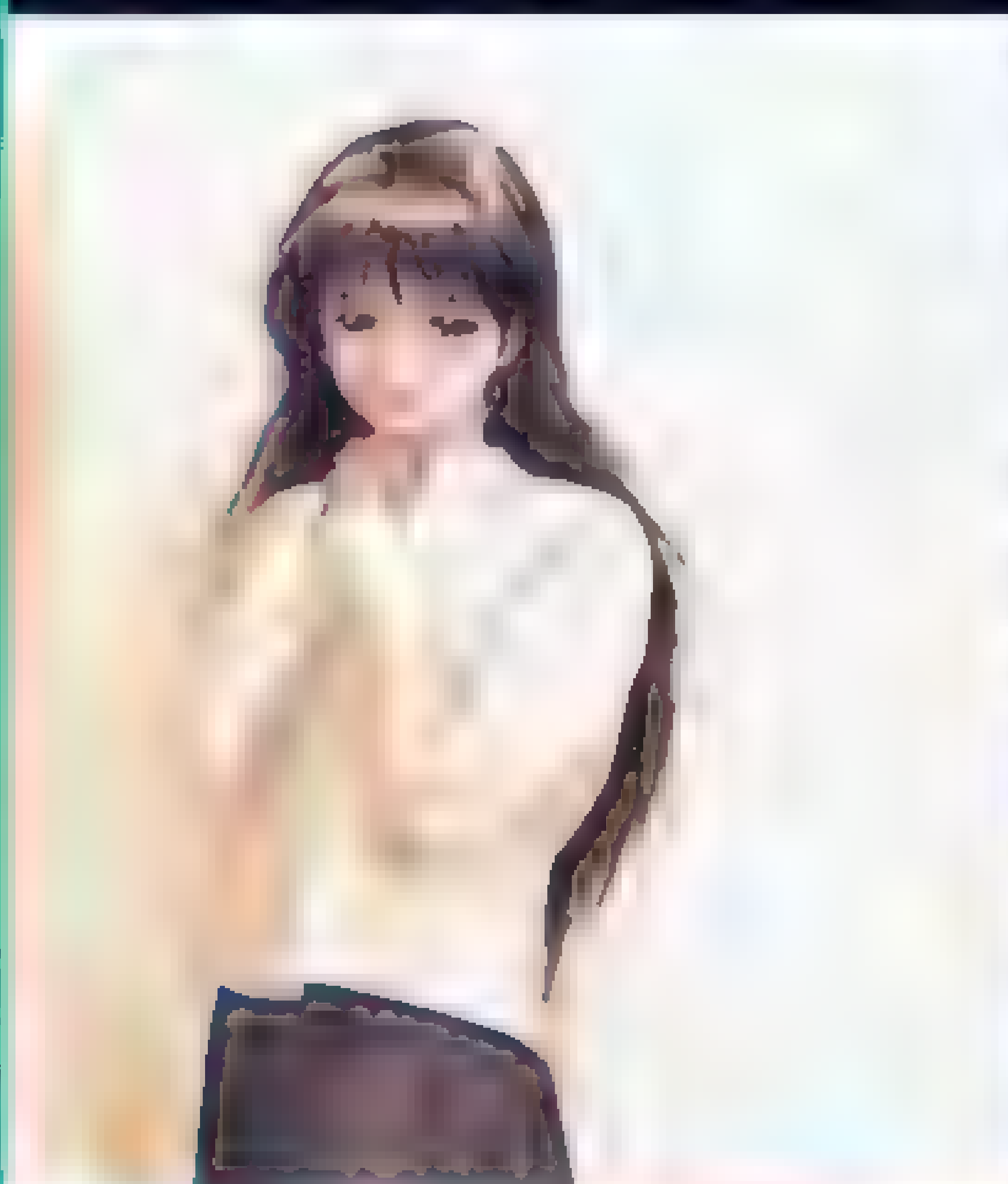
于2001年推出的《双星物语》就请来了人气插画家七濑葵担任游戏的概念设计和封面绘制。游戏讲述了一对姐弟的冒险故事，出色的人物、场景和系统设定让该作受到了不少玩家追捧，只可惜推出的续作未能延续辉煌。七濑葵的画风唯美，特别是眼睛的画风很有特色，她对透明水彩的出色运用也为这款童话风格的游戏美术注入了一丝空灵感。即使已经时隔十几年，这款游戏的封面在现今看来也依旧不落俗套。

## 高田明美



高田明美担任过《橙路》、《机动警察》、《福星小子》等诸多经典动画作品的作画监督和人设，并出版过多部个人画集，是国内许多动漫粉丝都耳熟能详的画师。近年，她还开创了自己的珠宝品牌“Angel Mythos”并为该品牌担任珠宝设计师。

高田明美擅长混合使用水彩、粉彩和彩色铅笔上色，并十分注意对光影的把握，因此她的画稿通常带有非常柔美且清新的感觉。

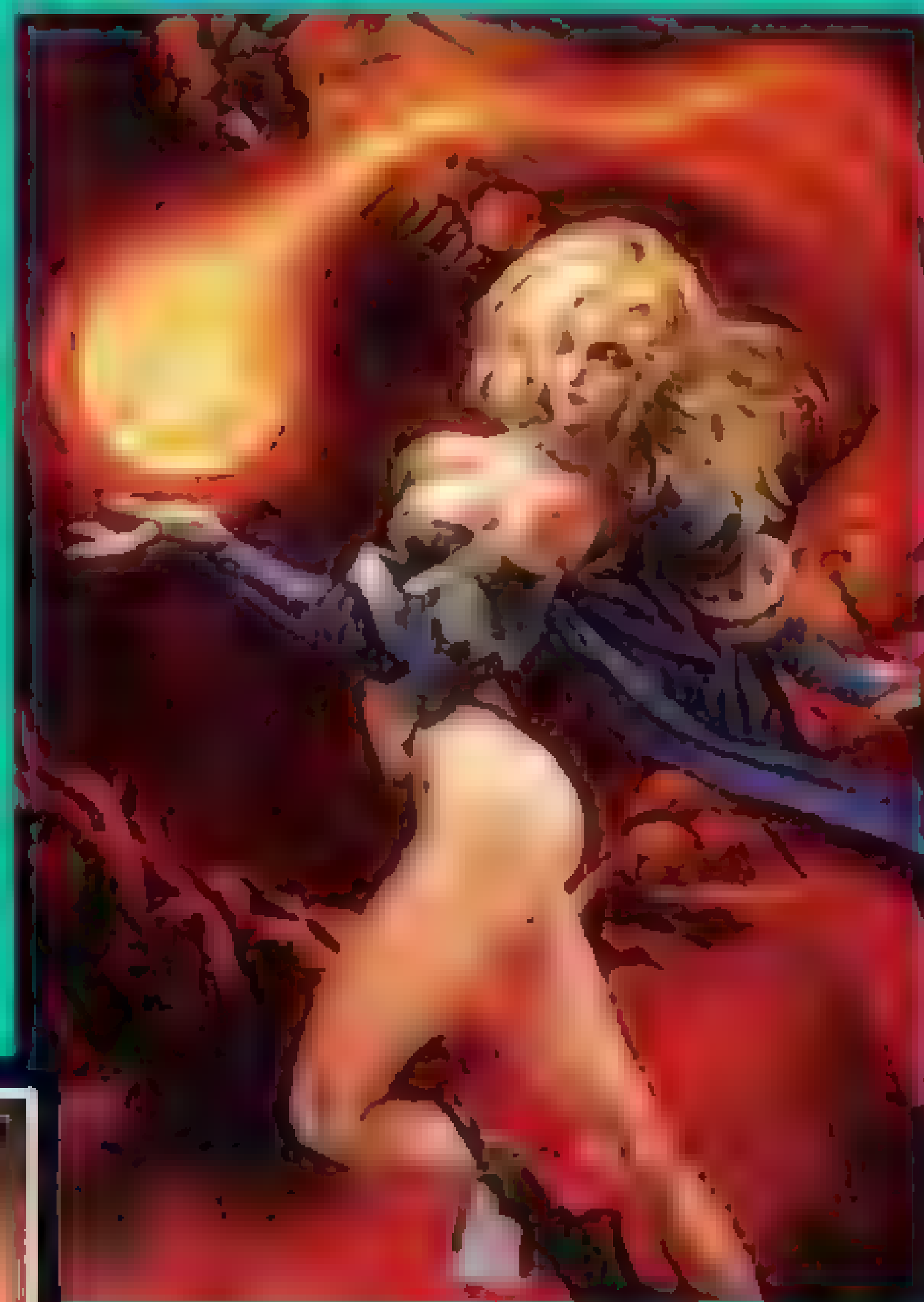


←高田明美笔下的人物体形丰满，并有一种古典美的气质。

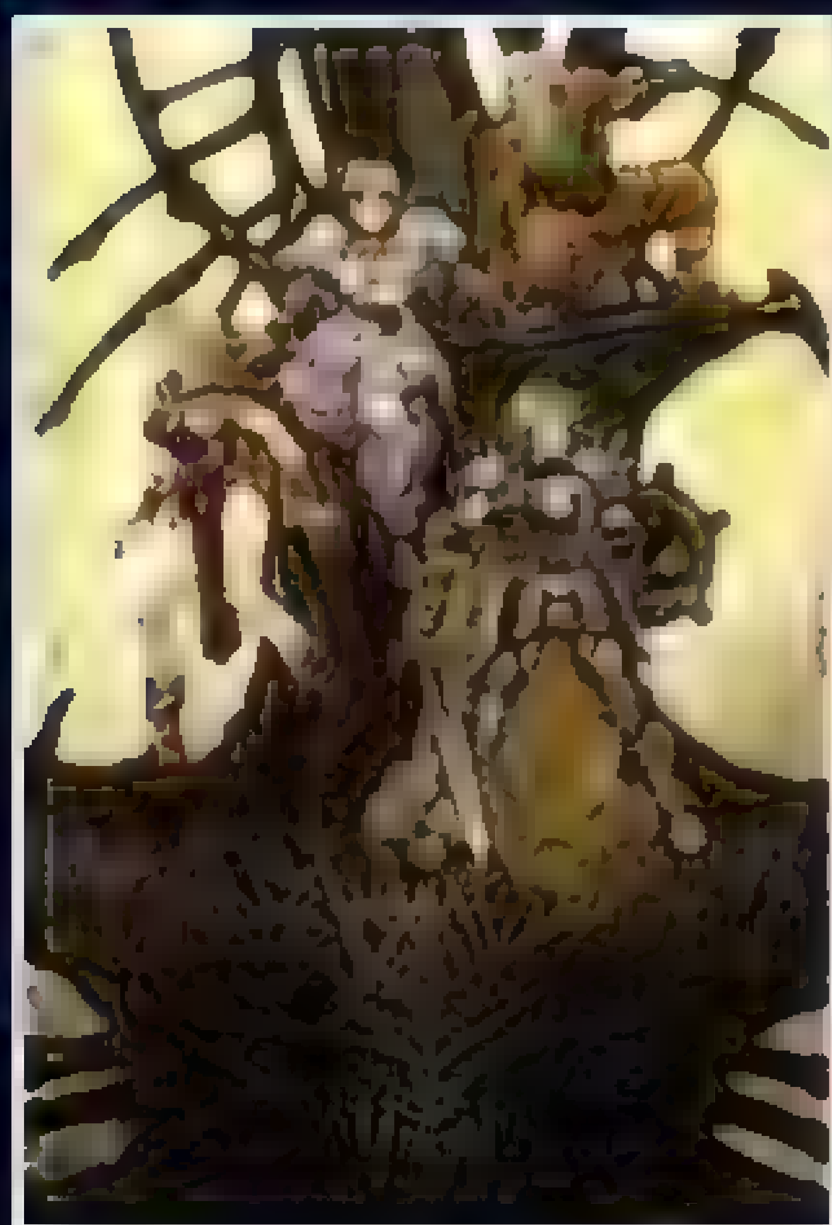
## 末弥纯

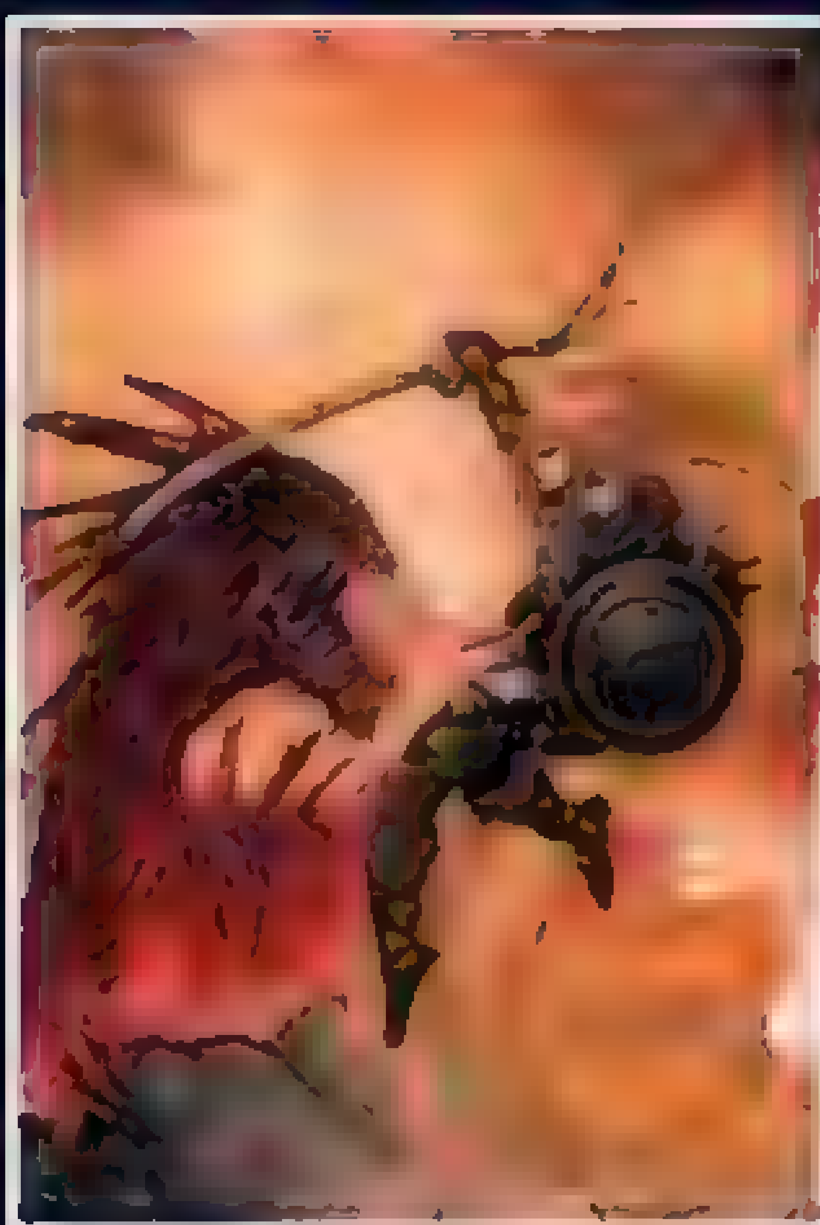
1991年，末弥纯开始为Falcom旗下的“《撼天神塔》系列”绘制插图和宣传海报。除Falcom的游戏外，末弥纯还为《巫术》、《炼狱》等游戏担任过人设和怪物设计，并为诸多卡牌游戏绘制过卡图。其中的《巫术》还出版过设定画集，并在2006年以末弥纯画集的名义再版。

毕业于武藏野大学油画系的末弥纯不仅在人物造型上偏欧美的画风，上色中也融入了许多油画技法，因此其作品辨识度高，颇具艺术气息，在日系画风泛滥的ACG界也可谓独树一帜。



## 米田仁士





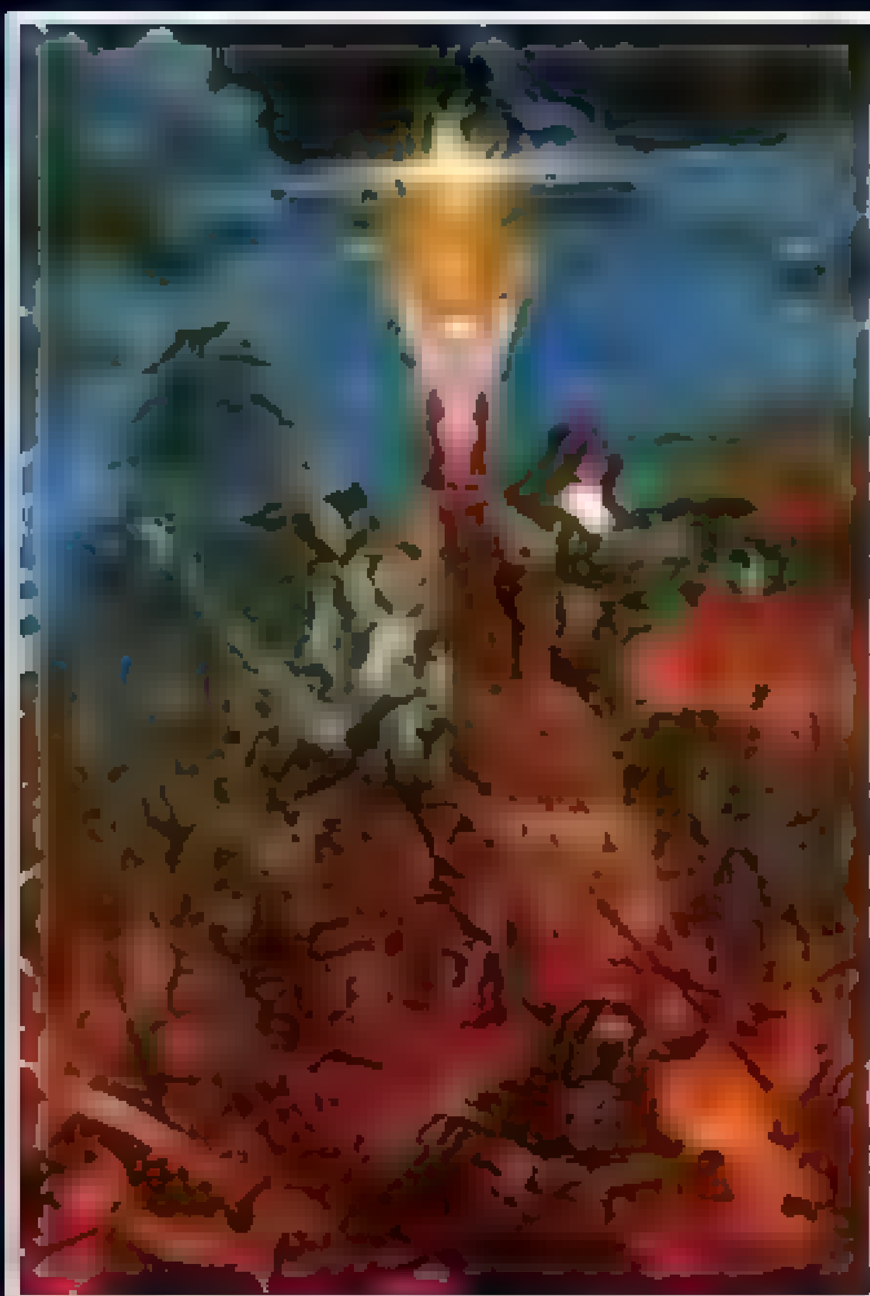
↑米田仁士笔下的人物和笔触都带着些许天野喜孝的风格

米田仁士很早就进入了游戏圈，从京都市立艺术大学退学后他就开始专职为游戏创作插图。1987～1990年期间，米田仁士为Falcom的“《七星魔法使》系列”创作了大量插图，其融合了西方风格的画作将这个充满了魔法、怪物和勇士等元素的奇幻世界展现得淋漓尽致。

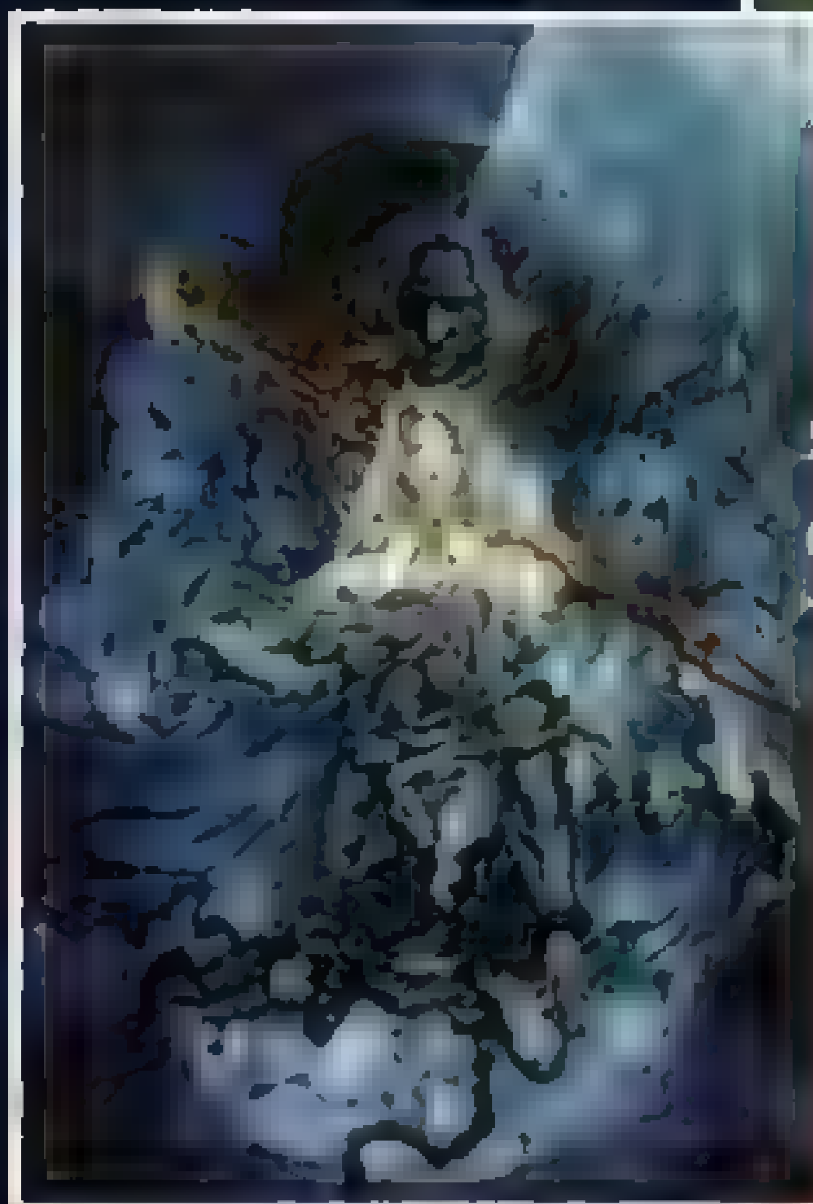
## 寺田克也

Falcom在制作《七星魔法使 战国篇》时邀请了当时已在游戏业界受到瞩目的寺田克也——这位活跃在游戏、插画、漫画、电影和广告等前卫领域的名家。有着高超的画技和自成一派的风格的他，在世界范围内迄今都拥有广泛的粉丝。

当时，寺田克也为该游戏绘制的精美插画吸引了许多玩家的关注，其大气的风格也非常符合游戏本身宏伟庞大的故事设定。



↑寺田克也为《七星魔法使 战国篇》创作的插图。



↑1999年，寺田克也还为韩国游戏公司授权给Falcom的游戏《西风狂诗曲》担任过插图绘制。



## 西村博之

光提到西村博之的名字恐怕许多玩家一时会不知道他是谁，但除了插画工作外，他还是一名TV作画监督，他曾参与过《哆啦A梦》、《浪客剑心》、《乱马1/2》、《樱兰高校男公关部》和《钢之炼金术师》剧场版等诸多知名动画的原画工作。

而他与Falcom的缘分源于1990年制作的《伊苏》OVA第二部——《伊苏 天空的神殿》，时任作画总监督的西村博之为该作绘制了不少插画。此外，西村博之还为“《英雄传说》系列”、“《撼天神塔》系列”等作品的音乐CD绘制过封面图，2000年Falcom发售《永远的伊苏 II》时曾特邀西村博之绘制了四张宣传画。

← 西村博之绘制的插图大多都被收入了Falcom的纪念画集中。

## Falcom——以“正统”为武器的冒险之旅

对于最早从PC开始接触日式RPG游戏的玩家来说，陪伴他们成长的Falcom游戏甚至已经转化为了他们的一种童年回忆，对这些玩家来说Falcom基本就意味着是一种情结。

在Falcom的游戏世界中有着炫目的魔法、邪恶的怪物、值得信赖的同伴以及宏伟壮丽的世界观，在这样的世界中玩家们一点点成长，热血地冲破前方的阻碍，消灭为这个世界带来不幸的邪恶势力——在这样的世界中没有低俗的恶趣味，没有消极悲观的思想，一切都是那么地正统，轻易地就可以唤起玩家那颗“少年之心”。

可能正是因为恪守着这份对正统的执着，Falcom在经历了大量人才出走、经营危机等重重困难后，依旧可以凭借玩家的支持屹立在竞争激烈的游戏业界。

虽然不知道今后的游戏领域会发生怎样翻天覆地的变化，但Falcom在这条崎岖的之路上一定是尽力拼搏，无所畏惧——以一名正统冒险勇士应有的姿态。

（完）



# 幸闪



栏目主持：乌冬

文 古梓

## 因为有你（一）

话说安蒂拉斯队兵分三路应对各地恐怖袭击之时，究理开明团的巴修带队来到炼金术学会在修特德尼亚斯的支部，勒令希爱娜交出所有机密技术并公诸于世。巴修之所以敢如此有恃无恐，皆因他知道修特德尼亚斯部队正被恐怖袭击整得焦头烂额，根本没空理会这边。不过希爱娜压根就没有期待过本国部队，她坚持立场不让机密外泄的同时还发出求救信号。随后我方及时赶到击退了巴修，可希爱娜却看上了迪蒂的魔装机神卡迪斯，甚至毫无来由的就给其机体装上某个装置。她还声称这是什么危险物品，令迪蒂很是为难，可在使魔提醒下迪蒂发现自身气的数值直线上升。原来这便是希爱娜的研究成果，普拉纳增幅装置的试作型。



这时，修特德尼亚斯军赶到，为首的白发男罗约拉大佐一见卡迪斯发出强光，便极为愤怒地质问希爱娜。希爱娜直言不讳，自己宁可把该装置交给安蒂拉斯队也不会给他。恼羞成怒的罗约拉直接下令抓捕我方，意欲没收装置，甚至把这一次袭击事件归罪于安蒂拉斯队身上。和罗约拉一战后，阿克雷德出现，他表明自己是以议员代表的身分来担任政府和安蒂拉斯队折冲职责的。

说起罗约拉，他是地上人召唤事件时候被召唤来到拉·基亚斯的，因为其操者实力了得，战术、作战能力均相当不俗便被给予国籍加入参谋本部。第四次南北战争的时候，他是以南部联合的作战参谋身分参战，当时向翁伽雷德提议攻击民间设施的人就是他。这次大规模恐怖袭击，多亏了他才将伤害减到最低。罗约拉一开始便积极想要拉拢希爱娜，但希爱娜不希望自己的技术被牵扯到政治和战争之中。可他就是不依不饶的，一听说希爱娜发明了普拉纳增幅装置便要来抢。这装置乍一看只是用来提升魔装机性能的，却被罗约拉发现其真正价值。具备足够的气来驾驶魔装机的拉·基亚斯人本就少得可怜，而地上人却先天拥有这优势，可这个装置一出

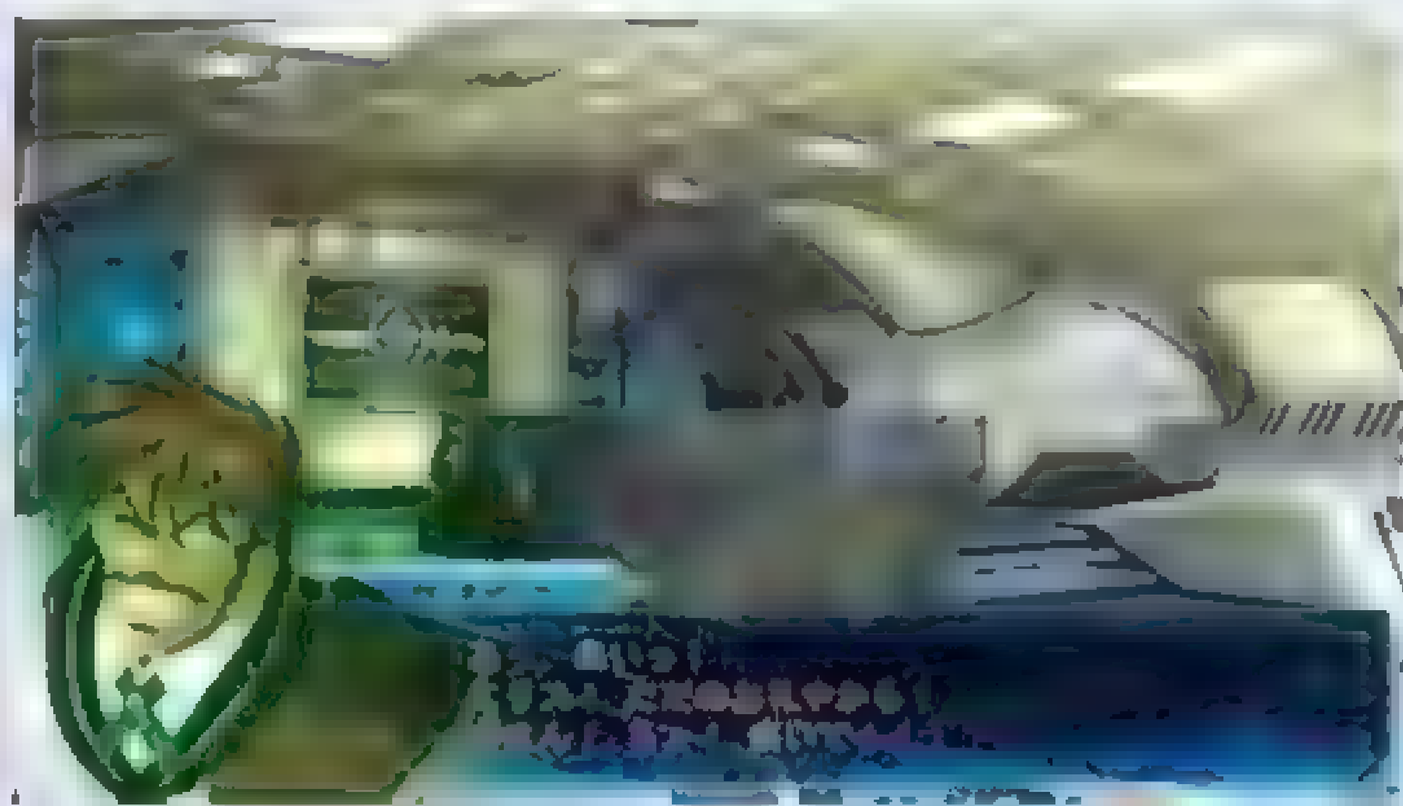
现，等于彻底改变这种格局。罗约拉很清楚只要有这装置，所有人都能驱动魔装机，如此一来便能进一步扩大战力规模。



不仅如此，希爱娜还有一个更大胆的假设，如果这装置真的能够完成，说不定到时候任何人都能驾驭得了魔装机神。当然，这只能说是一个假设，毕竟精灵的选择并非人力可以控制，不过利用装置增幅气从而实现和精灵的同调还是有可能的。果不其然，装在卡迪斯上后，她发现了不少有趣的数据，所以毅然提出要和我方同行，以便收集数据。迪蒂起初是不同意的，可希爱娜又表示该装置说不定能让迪蒂更加接近精灵凭依状态，她只得勉强答应。另外，这个看似年轻的魔装机设计名人希爱娜却已经年过六旬，原来她以前接受过防止肉体老化的技术改造，据说这种技术风险极大，被施术者的平均寿命会减少十年。

阿克雷德现在最担心的还是罗约拉，因为他身为总统直属部队的队长，拥有独立指挥权限，搞不好会是第二个拉塞驰。其实阿克雷德和罗德尼正努力想要改革长久以来的旧体制，但光靠他们二人并不容易达成，所以才需要团结更多的力量，得到更多人的支持，这才是阿克雷德来找安蒂拉斯队的真正意图。为了实现全面改革，他们需要得到更多议员的支持，这其中最主要的便是自由主义志向的议员。这个派系旨在改变修特德尼亚斯过去的主流观点，即改变排斥兰古兰和魔装机神的路线方针，并以此为契机促成修特德尼亚斯和安蒂拉斯队的协调路线。

没多久，我方却遭到双胞胎姐妹丽柯和妮柯的阻拦，二人均面有难色，因为她们根本不希望和安蒂拉斯队战斗。而这一切又是罗约拉搞的鬼，他还提出要强制搜查，面对阿克雷德的质疑，他则直接拿出总统亲笔委任状，强调这是正式正当行动。眼看双方正要开打，姐妹突然收到紧急命令要求直接撤离，这使得罗约拉拿她们当挡箭牌制约安蒂拉斯队的计划泡了汤。原来这紧急命令是罗德尼通过关系向国境警备队要求的，毕竟他也不希望两姐妹与我方战斗。而且罗德尼还搬出调查委员会来牵制罗约拉，虽然考虑到国内鹰派势力的作风，他这一系列做法未必能有效。所以罗德尼正在制定一个让这对姐妹加入安蒂拉斯队的法案，毕竟姐妹俩是和平统一的象征，让二人加入安蒂拉斯队，也会有助于修特德尼亚斯和安蒂拉斯队协调路线的确立。



然而实际情况却是不容乐观，罗约拉仗着背后有右派势力撑腰行事极度嚣张，甚至连调查委员会都不放在眼里。迪蒂十分担心，照这么发展下去，这伙右派份子最后会变成当时入侵兰古兰那样的势力。对此，罗德尼有个请求，据说有个和军部联系甚广的议员在庇护罗约拉，为了扳倒此人，需要雷芬将军的力量。可雷芬现在已经辞去将军职务选择隐居起来，必须借助安蒂拉斯队这第三方的人去说服他。

不久之后，安蒂拉斯队终于找到雷芬，向他说明来意，而阿克雷德也希望他能回军队。可雷芬明确拒绝，因为自己是南部的人，这次由北部主导的和平军队整编正在进行中，自己要回去了只会带来不必要的麻烦。更主要的是，他对现在的政府很失望，因为他去过当初被翁伽雷德的电离等离子炮消灭了的那座城市。表面上他对现在政府急于统一绝口不提这个事件是能理解的，但个人情感方面，为了不出现新的牺牲，就要对过去的牺牲不闻不问，对此他始终无法接受得了。在这件事情上，他觉得自己和罗约拉同罪，都必须接受惩罚，自然就没资格指责罗约拉什

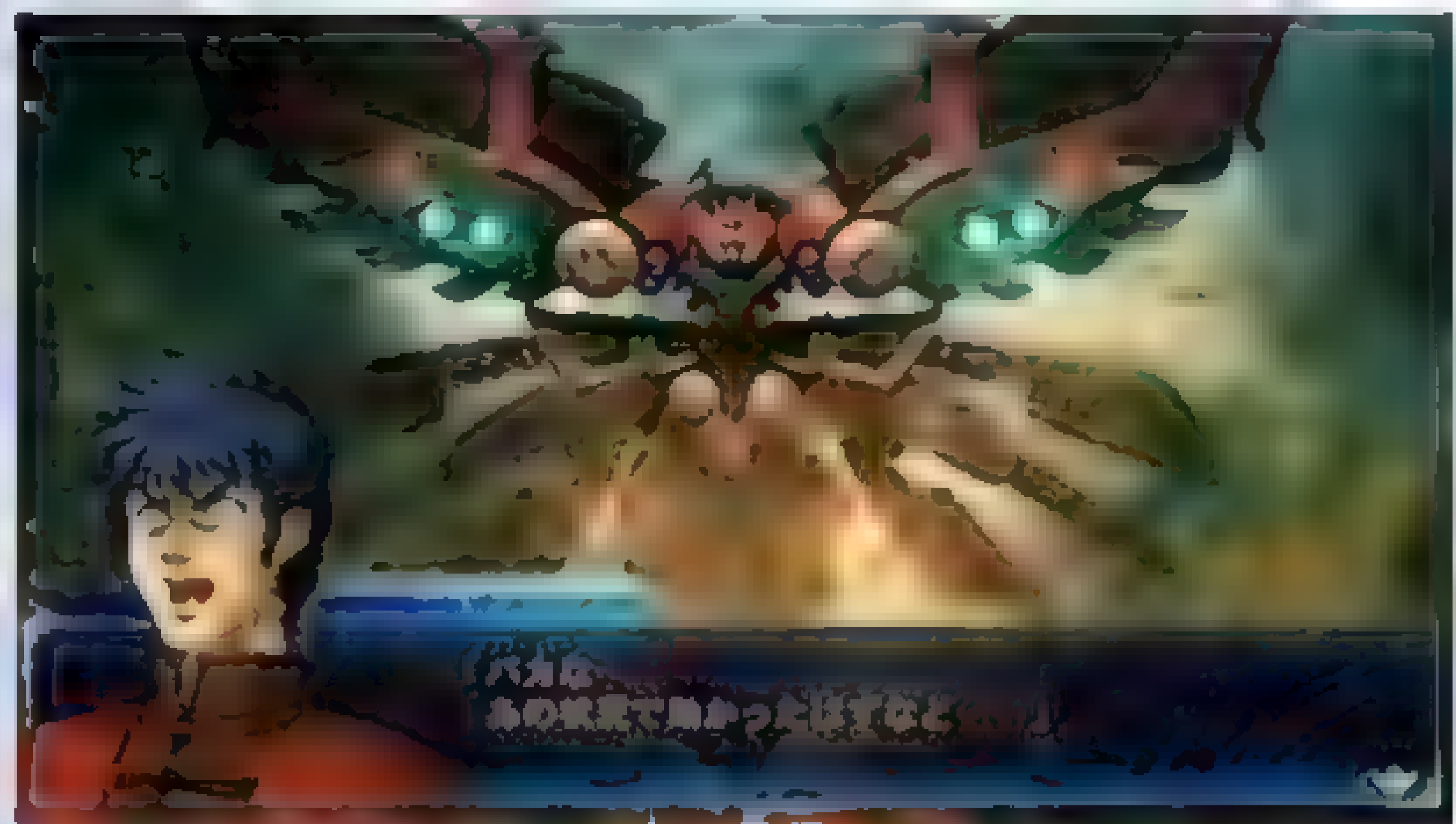
么。可他还是愿意帮助处理姐妹的事情，毕竟是自己疼爱的两个徒弟。有意思的是，雷芬和希爱娜之间似乎还有点故事，不过眼下实验岛的准备已经完成，考虑到交接问题，希爱娜决定离开灵舡暂住雷芬这里。



经过多方努力，姐妹俩的问题算是基本解决，众人这才可以松了一口气。某天，阿克雷德说要到附近城市视察一下，请迪蒂同行护送，迪蒂欣然答应。眼见城市一切都在重建中，于是二人又聊到了战争话题上，谈话气氛越发凝重。为了消除这阴郁的感觉，阿克雷德提议去吃饭。他本来计划带迪蒂到自己常去的一家店，结果到那里才发现店铺已经关门大吉。就在这时候，突然出现一人一眼就认出二人的身分，这让迪蒂瞬间警惕起来。他见状这才缓缓报上名讳，其名为兹波尔巴，阿克雷德马上察觉出他是拉达特王国的贵族。果不其然，他是拉达特州长的秘书，来这里是为了视察修特德尼亚斯的工业实力。没曾想才第一次见到迪蒂，他便直接对其说：“请和我结婚吧。”之后又赶紧解释，直接把结论说出来是他的坏毛病。面对这突如其来的求婚，迪蒂有点不知所措，就连阿克雷德都慌了。可兹波尔巴根本没打算放弃，说什么能在这里见面便是命中注定，看到迪蒂的第一眼就已经成为她的奴隶。见迪蒂很是为难，他马上改变战略，希望能先从朋友做起，以便加深彼此的了解。迪蒂刚一勉强答应，兹波尔巴又提出交换联络方式，迪蒂本来是不愿意的，可见他不像是坏人，而且态度谦和颇有绅士风度，便将自己的电脑联系方式给了他。此时的阿克雷德看似淡定，内心却是各种羡慕嫉妒。在之后的接触中，兹波尔巴处处表现出的细心诚意都让迪蒂对他这个人有了好感。



可没聊上几句，城市就遭到恐怖份子袭击，灵舡赶到后，迪蒂更得知在兰古兰的灵舡V舰有危险，事态十分紧急，必须尽快击退敌人赶过去救援。帮助我方结束战斗后，兹波尔巴也要回国，临行前还不忘跟迪蒂约定日后再见。说到V舰有危险，这消息其实是艾哈迈德大叔提供的。他发现大批恐怖份子正涌向兰古兰，经过他的情报整理后方确定他们的目标正是V舰。不料这时候又冒出了教团的人，明摆着就是想阻拦我方救援。另一边，兹波尔巴回国，跟州长贝顿汇报视察情况，说修特德尼亚斯的工业实力的确很强，一切都在有条不紊地重建中。这让贝顿更加相信不能再这么悠闲下去了，必须加快执行那个计划。



目前情况，V舰遭受重大损毁无法航行，又无法从恐怖份子发动的波状攻击包围网中逃脱。这时阿克雷德突然联系迪蒂，说在调查罗约拉的动向，无意中发现了一些事情。虽然罗约拉很优秀，可这次在应对恐怖袭击的时候显得处理速度过快，因此阿克雷德调查了罗约拉的战斗记录，惊然发现他们的部队几乎没有发生任何战斗。结论只有一个，那就是之前所有的恐怖行动都是佯攻，为的是集中力量消灭安蒂拉斯队的一支分队。

好不容易成功救出V舰后，迫于形势安蒂拉斯队又不得不分开行动。迪蒂他们再次前往修特德尼亚斯，这时阿克雷德正在视察周边城市，听说我方要来便急忙请求上船。因为他得到情报，这附近有恐怖份子潜伏，所以才急着警告我方绕开城市。至于那些人，其实说是恐怖份子并不准确，因为他们是内斯特利亚斯教的信徒，最近这帮教徒频频暴动已经成为社会关注问题。这简直令人难以置信，毕竟之前大战中内斯特利亚斯教的人可是很热心地出手帮人。此事说来话长，现在拉·基亚斯的主流是精灵信仰，像内斯特利亚斯教这种单一神信仰的已经算是少数派了，尤其他们的教义是否定精灵的，在少数派中便显得更加突出。这里面最主要的问题还是出在艾尔西尼上，最初因为她的四处传教使得信徒有增长的趋势，可后来得知艾尔西尼居然是波尔库鲁斯教团的人，内斯特利亚斯大受打击。结果大多数教徒离开，而坚持支撑下来的信徒又受到各种社会迫害，本来照这趋势就算内斯特利亚斯教消失也一点都不奇怪。怎料艾尔西尼突然复活，导致内斯特利亚斯教急剧变质，信徒暴增，还开始频繁进行过激活动，最近甚至连魔装机都用上了。



对此，阿克雷德有个不情之请，他想继续留在船上，好协调修特德尼亚斯和安蒂拉斯队，万一再出现纠纷也可以及时解决。果然他的担心应验了，我方很快就撞上内斯特利亚斯信徒，而且他们居然驾驶波尔库鲁斯教团的灵装机，炎龙正想阻止却已经太晚，其中两人马上就变成了邪灵。原来那些灵装机要是不合适的人驾驶会直接被吞噬灵魂导致丧命，可这帮信徒却是无所畏惧，口中嚷嚷着什么净化灵魂。更可怕的是，迪蒂还发现这些机体居然都装上了自爆装置，看来已经被洗脑得不轻。自己只知道大叫着制裁时刻到了，他们是奇迹的见证者，会受到艾尔西尼大人的保佑之类的疯话，然后就开始发疯似的往这边冲。

炎龙见状心中莫名焦躁，急忙冲出去想要阻止他们，没曾想对方直接就启动了自爆装置。还好炎龙的使魔朗西奥发现得及时，才让他只是受了点轻伤。但信徒们却不依不饶，嚷着要替艾尔西尼大人报仇。看到这里，莉米亚火冒三丈，她无法理解炎龙为什么连一句反驳的话都不说。可面对莉米亚的大声质问，炎龙却依旧保持沉默。虽然战斗最终赢得有惊无险，但众人却一点都高兴不起来。毕竟这些信徒还很年轻，就这样死了实在令人不忍。阿克雷德解释，内斯特利亚斯教的教义是追求死后的救赎，这点如果被恐怖主义利用会是相当危险的。而且和精灵订立契约，借助精灵的力量，近而发动精灵凭依的魔装机神，对于否定精灵的内斯特利亚斯教来说绝对是不共戴天的敌人。

接下来提到要和帕泽谬特社交涉，阿克雷德并不赞成。现在世间对安蒂拉斯队的好感度极低，因为他们将那场战争的愤怒和不满全转嫁到安蒂拉斯队身上。这完全是政府错误导向造成的，统一政府将那场战争定义为全是翁伽雷德的错，可战争的受害者们绝对不能接受这种说法。因为翁伽雷德已经死了，根本无法追究其责任，结果就将矛头指向安蒂拉斯队。虽然阿克雷德他们之后也做过很多努力，可问题还是帕泽谬特社。如果安蒂拉斯队广受好评，他们不仅很难公开和安蒂拉斯队战斗，就连自身公司的形象也会遭受不利影响。而安蒂拉斯队恶评如潮，这些风险就通通不存在。不仅如此，和安蒂拉斯队战斗的他们反而会被世间传为正义队伍。所以他肯定此番交涉不会有什么好的结果，可迪蒂始终觉得我方应该表现出努力寻求和平解决方式的态度。



# 轻松日语教室

栏目主持 白菜

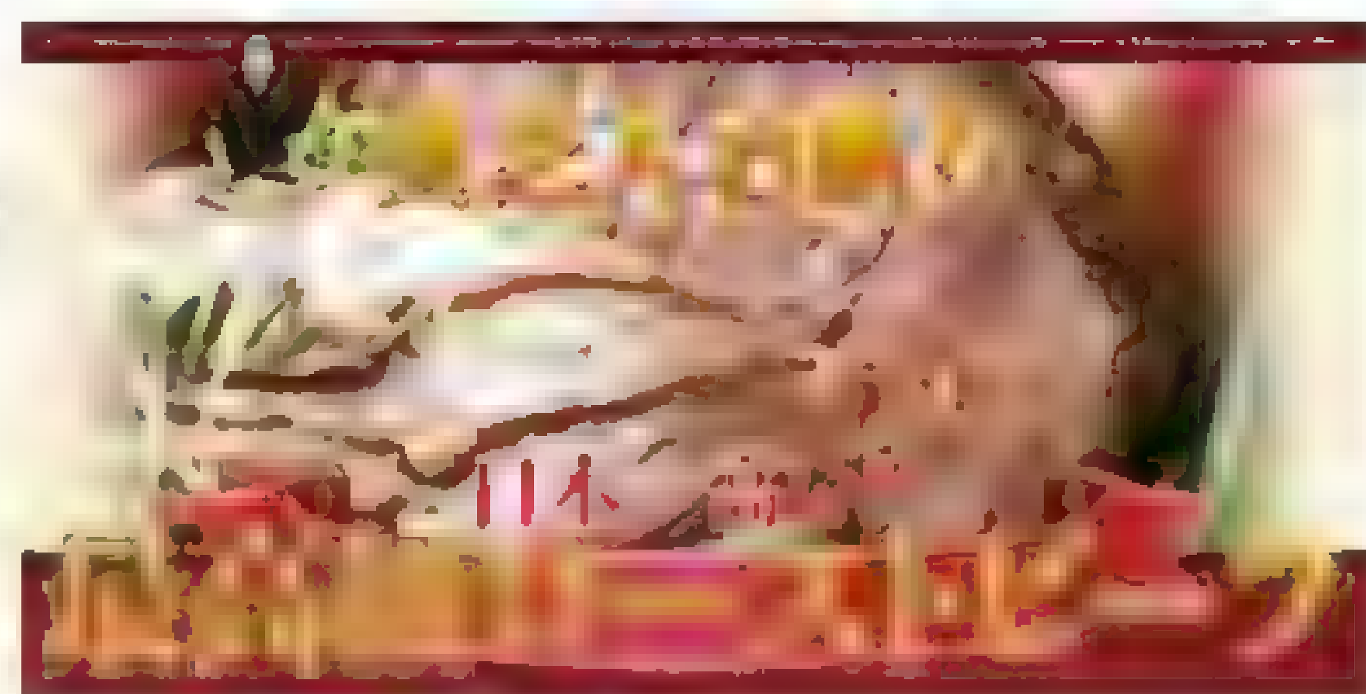
日本最贵的烤牛肉，不许年薪2000万日元以下的民众购买！？如此霸气的宣传口号究竟是什么情况？下文即将为大家带来新的奇葩新闻后文有山山老师关于日本名物“成人式”的介绍。

## 年薪2000万日元以下吃不起的烤牛肉！

“致年薪2000万日元以上的识货顾客”。熊本市的某餐厅打出了这样的宣传口号，并开始在网上贩卖“日本最贵”的“最高级烤牛肉”。也就是说，这种烤牛肉并不推荐给“不识货”的顾客。

“拒绝低收入人群”、“有自信的No.1”，总之网页上的宣传文字非常具有煽动性。购买前的注意事项也写着这样的内容：“本站提供的烤牛肉为凡人所难以理解的超高级货，提供对象为年薪2000万日元以上、经济与精神层面富裕的顾客。不满足以上条件的穷人，以及无法理解本站宗旨的顾客，请不要利用这项服务。”并且还“亲切”地为年薪不足2000万日元的顾客提供了通向“某低价美味购物网站”（日本乐天电子商务平台）的链接：“一开始我们就没把会在匿名网站上批判我们的顾客当一回事，因此请这样的顾客通过该链接前往某低价美味购物网站购买他们的烤牛肉。似乎还能积累一些点数哦。”

至于宣传的效果，至12月12日午后截止的3个月内，只有网络贩卖相关工作人员发来的一注试吃订单，除此之外完全没有卖出去。电话和邮件差不多2天内共有20注订单，但全部都是“请给我‘负’20块烤牛肉”这样的恶作剧内容。店长不禁感慨“日本人的道德观念竟然低下到这种地步，令人不快”。




最初から炎上商法だろ。

译文：不就是恶意炒作吗？

ネットで喧哗卖ればそりゃこうなるわな。认识甘い。

译文：在网上引战自然会变成这样。太没见识了。

乐天ポイント云々は、明らかに余计な挑发。何で宣传するのに、わざわざ关系ない人に喧哗卖るの?

译文：说乐天点数啥的，摆明就是在挑衅。为什么宣传自己却要特意向毫无关系的他人找茬?

这名店主的做法确实成功地吸引到了大众的眼球。日前就有媒体采访了这家餐厅的店长，了解到这种超高价的烤牛肉选用的是阿苏产的“赤牛”，加上精细的制作工艺，500克就要卖到33480日元。而问道为何拒绝一般层面的顾客购买，得到的答复是“一般收入的民众食用低价食品太多，味觉已经被食品添加剂所麻痹，根本尝不出高级肉与低级肉的区别，可以预料到会有不少投诉，因此一开始就不建议他们购买。当然一定要买也是可以的。”

在庶民利用率最高的网络上，大张旗鼓地用低格调的语句挑衅，引起庶民不快后被骚扰，竟然反过来抱怨说别人素质低下，确实也是不懂自省的一大奇葩了。而且真正的有钱人自然会通过自己的渠道购入美食，像这种恶意炒作的做法，必然也会引起他们的反感。店长虽然对于牛肉卖不出去表示有些失望，但在旁人看来，想必也是意料之中的事。

## 日本成人式

文 山山

转眼一年又过去了，刚刚结束新年长假的日本民众马上迎来了2015年的第一个重要节日—成人日。

每年1月第二个星期一便是日本的成人日。从这一天起，当年年满20周岁的青年将被视为成年人，以后必须独立承担起社会责任和义务。作为一个长期的传统，各地政府通常会在当天举办成人式，鼓励新成人步入社会，遵守法律，并承担相应的责任。而且，身穿和服参加活动的女孩已经成为颇具日本特色的一道风景线。

不过原本只是普通传统节日的成人日，近年来也引发了一些争议。日本法律规定，成人开始才有选举权，以及抽烟和喝酒的权利，所以在成人式当天饮酒滋事的事情也时有发生（20岁之前买不到酒，想喝也只能躲着喝）。加上参加纪念活动的人数逐年减少，以及活动上经常发生意外等问题影响，日本民众对于是否有必要举办成人式出现了意见上的分歧。

日本一家大型门户网站近日实施了一项关于成人式是否有必要举办的网络调查。在43000多名参与投票的网民中，47.1%的人认为没有必要举办，已经超过了支持举办的人数（44.9%）。持赞成态度的网民认为，“成人式是全社会为刚成年的人进行庆祝的一个活动，它让新成人们意识到今后不能再把‘自己还是孩子’作为借口，让大家意识到作为国民应当承担责任。”“成人式是告别孩童时代、迎来成人时代的一个节点，同时也是一项传统活动，有必要保持下去。”“日常之中，能穿和服相聚的节日本来就不多，应该让这道风景线延续下去。”而持否定态度的网民认为，“成人式实际上只是毕业后的首次同学会，一群年轻人聚在一起相互确认彼此的幼稚，然后相互安慰。”“最近几年的年轻人们素质低下，觉得可以喝酒了，就喝到酒精中毒的事也不少见。”甚至有人认为“各地政府举办的成人式仪式冗长，会让参加的人昏昏欲睡。”

虽然日本网友反对举办的居多，不过笔者认为，既然是传统文化，最好是能保持下去，让年轻人们意识到这一天是自己人生的分水岭。



# TOKA

游俏小筑



2015年已经来临，这里也祝各位读者新的一年里吃好喝好更要玩好　新的一年，“游俏小筑”依然给各位读者带来了新的萌妹子　虽然有着娃娃般的外貌，可是心里却像汉子般喜欢FPS和沙箱类游戏，这就是今天要介绍的女嘉宾TOKA

酷洛洛：Hello，TOKA在否?
TOKA：唔……能再等半个小时吗？我把手头的网页做了先。
酷洛洛：好嘞
——半个小时后
TOKA：我把网页做好了～可以开始采访啦（笑）
酷洛洛：好哈，那TOKA先给各位读者打个招呼先吧
TOKA：Hi～大家好～我是TOKA，应该算是个伪游戏宅XDDD。平时最大的爱好，就是看看动漫玩玩游戏出出COS然后没事撸个翻唱之类的，个人比较偏好FPS和沙箱类的大型游戏（虽然身边很多男性友人一直以为我喜欢玩的会是美女换装小游戏……）请大家多多指教啦～
酷洛洛：从照片上还真看不出来呢，照这么说，TOKA喜欢的都是些欧美系的游戏吧?
TOKA：哈哈哈是的，比如说《L4D》、《死亡空间》、“老滚（《上古卷轴》）”之类的都是我超喜欢的游戏！不过喜欢的掌机上的游戏里日系RPG比较多呢，比如说“《FF》系列”就是我的初恋作哈哈，还有“《轨迹》系列”、《寄生前夜》之类的，当然也有接触普通小女生喜欢的音游。
酷洛洛：真难得呀，是什么契机让你喜欢上玩这类欧美系游戏的呢?
TOKA：唔……好像是有一天一个跟我玩得很好的朋友给我“安利”了《L4D》，在那之前我从来没有接触过PC上的大作，接触了之后就一发不可收拾了
酷洛洛：所以说你比较喜欢出血咯（好奇）
TOKA：哈哈哈差不多～我比较注重打击感而且喜欢枪！（所以男性友人们都觉得我的喜好与外表严重不符……）
酷洛洛：哪有，这反差萌酸爽！






酷洛洛：刚采访前听说你在做网页，TOKA现在是在高中还是大学?
TOKA：现在是大一，网页设计是自己选修的课程，因为对这种技术方面的东西很感兴趣！
酷洛洛：那TOKA的主修专业是?
TOKA：国际经济与贸易XD
酷洛洛：那TOKA有没有什么职业方向呢?
TOKA：出任CEO迎娶白富美走上人生巅峰！（不）其实真正的职业方向还没完全规划好，看社会情况而定吧～总之会当一个对社会有贡献的好青年的（正经脸）！
酷洛洛：对呀，趁着大学青春年华，得多尝试点不一样的东西，不然大学四年就白过了
TOKA：是的～我现在就是想多学习和尝试自己感兴趣的东西，趁着还年轻！





酷洛洛：话说新年这几天TOKA有没有去哪玩呢？

TOKA：并没有……（抹一把辛酸泪）被期末考试困住了……

酷洛洛：可怜，难怪刚还在弄网页，贺岁片什么的也没打算去看么？

TOKA：唔嗯，一般不怎么看贺岁片……平时只有在有欧美大作上映期间才会去电影院哈哈

酷洛洛：例如“漫威系列”么，最喜欢的肯定又是钢铁侠吧（我怎么又说是呢……）

TOKA：哈哈哈哈哈，你猜错啦！我最喜欢的是美国队长！第二是绿巨人，第三才是钢铁侠啦~虽然我身边很多朋友最喜欢的都是托尼




酷洛洛：TOKA平时除了游戏，还有些什么爱好可以和大家分享一下的呢？

TOKA：唔……爱好很多，除了游戏之外最大的爱好就是动漫了吧！动漫作品里本命是《银魂》！也算是入坑作吧哈哈哈！

酷洛洛：那最近TOKA在看什么新番呢？

TOKA：新番的话之前在看《寄生兽》和《心理测量者》第二季，不过《心理测量者》完结了之后就没有再追过什么新番了呢，现在在等1月的《暗杀教室》动画化

酷洛洛：TOKA是什么时候开始玩COSPLAY的？

TOKA：2012年7月，说起来已经3年了呢……

酷洛洛：那后面TOKA还会继续这个爱好下去么？

TOKA：一定会！COS是要继续到80岁的啊哈哈哈！

**酷洛洛：**话说本辑上市的时候也差不多到春节了呢，TOKA有没有什么活动小计划呢？

**TOKA：**春节的话应该除了走亲戚之外，会想去一些好看的街道拍拍风景和人文，练习一下自己的摄影技术吧

**酷洛洛：**话说时间也差不多了，不如最后给读者们拜个早年吧

**TOKA：**好的，祝大家新年快乐身体健康万事如意！要多多支持《掌机王SP》和TOKA哦哈哈哈！



**任务内容：**向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

**任务条件：**请附个人大尺寸照片作品，例如COSPLAY作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

**任务奖励：**来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

**联系E mail：**pgking@263.net

# 掌门人




既然是春节前的最后一辑，马修这里就给大家拜个早年　大家应该注意到，这辑的LOGO也换成了羊年主题　而接下来，差不多便是填坑的时间，虽然今年开年的淡季比想象中要短得多、但在接下来的假期——无论是学生党的寒假，还是上班族的春节假，都会是一个填坑的好时间，特别是掌机，尤其适合时间被分割得很零碎得玩家，其实只要留着对游戏探索的心，对游戏乐趣的体验变会一直连贯，哪怕中间被中断也无所谓，而这正是掌机最大的魅力所在　接下来，就开始我们春节前的这辑掌门人吧！

## 特别技能

之前加了一个游戏公会的群，大家也比较合得来。本来没什么，直到两星期前，我的特殊技能觉醒了，那就是冷场。一个群友给我的设定是——主动技能：冷场；被动技能：传染无意识。不管什么话题，气氛有多好，我一说话绝对冷场。最近技能暴走了，连自己都冻感冒了……

北京 王云龙

**虫无兮**：问题症结就是被诅咒的技能“路过的天使（Wind-Walker）”，我想。

**白菜**：这个问题较真起来还挺麻烦的。最好仔细找找问题根结所在，不然可能影响到日后的社会交往。

**库玛**：一说话就遭到众人群嘲的在下表示：好羡慕！我们来交换技能吧！

**苍穹**：库玛你那个不是主动技能，而是被动光环，效果随时发动，名称就叫“向我开炮”吧。

**昴星团**：其实从另一种角度看大家都知道你是冷场帝了，比起那些毫无存在感的人这不也挺好的嘛，而且比起上面的某人你这个也是幸福多了。

**阿鲁**：好好看别人吐槽不就好了么，说什么话。

**马修**：鲁叔已然看穿了事情的真相……



**只言片语**　《宝石》重制版拿到后，进入游戏，竟然是GBA画面！惊了！（福建 小刘）

## 掌门话题

### 大家在2015年在游戏方面有什么愿望或者想达成的目标吗？

今年的目标是通10款任天堂的第一方游戏，也希望PS4上出一款能让我产生购机冲动的作品。

自从在直播《MH4G》时再次猫车丢人之后，我2015年的目标就是从"《猛汉》系列"第一作开始踏上我的猎人修行。但听说系列前几作的难度是新作的几倍，因此说不定首战就会被虐得哭着跑回家……

希望自己的RP能好一点，比如《MH4G》公会任务能出点极品武器，或是《口袋妖怪 Ω红宝石》能多碰到些5V妖怪。

随着PS3版《热情传说》发售，让我意识到自己的主机版《传说》坑已达4个。希望新的一年里能找机会填掉一两个……另外希望《电击文库 格斗巅峰》能加入绝剑！

因为有《生化》新作，所以春节后购入PS4已经是板上钉钉的事了。再加上今年适逢《火纹》25周年和《三国志》30周年纪念，有几款老作品也迫切地想要回顾重温一番。

首先是《口袋妖怪》，2014年因为诸事不顺且拖延症病情加重，导致以前很多世代培养的口袋妖怪都还在《黑·白》和《黑2·白2》中，该传都传过来好了。其他的目标，已经打算开新坑的就是《战国无双 编年史3》和《战国无双4-Ⅱ》了，当然还有《火纹》新作。

目前比较期待的具体游戏是3DS的《节奏天国》最新作和PSV的《Deemo》，期待的游戏类型是像《DJ Max》那样的优质下落式MUG和地域压制型SLG。

2015年希望把几个游戏坑给埋了，比如《路易的鬼屋》和《新·光之神话》，可以的话还想把日版的《三角力量2》给圆满了。PSV上不求别的，我只想把《海贼王R》的白金坑填上（这是要自己买两张游戏的节奏）。

希望《高达EXVS MB》能在今年移植到家用机平台，好让我尽快买与之对应的家用机，加入家用机党的行列。另外还有希望《重力异想世界》的续作能够在年内公布新消息，当然能发售的话自然最好。

## 正版壕

[illegible]坑，而且大[illegible]一不二，太壕气……

[illegible]

暴星团：现在要玩破解是越来越难，不过说一不二就买买买的人让我这个凡人为之感到颤抖，这么粗的大腿还不赶紧抱一下。

白菜：有正版真心是好事，就算买在觉得亏，不玩也可以卖掉。同学壕气，这位读者蹭起游戏来不也方便很多吗？




库玛：身在[illegible]中不知福！

虫无兮：记得把自己想玩的游戏有意无意地透露给他们！

阿鲁：现在的学生真有钱，想当年我上小学的时候……（以下省去忆苦思甜一万字）

马修：我猜，对于壕们来说，除了玩游戏，买游戏和盼游戏和拆包裹的过程，应该也是种很不错的体验。

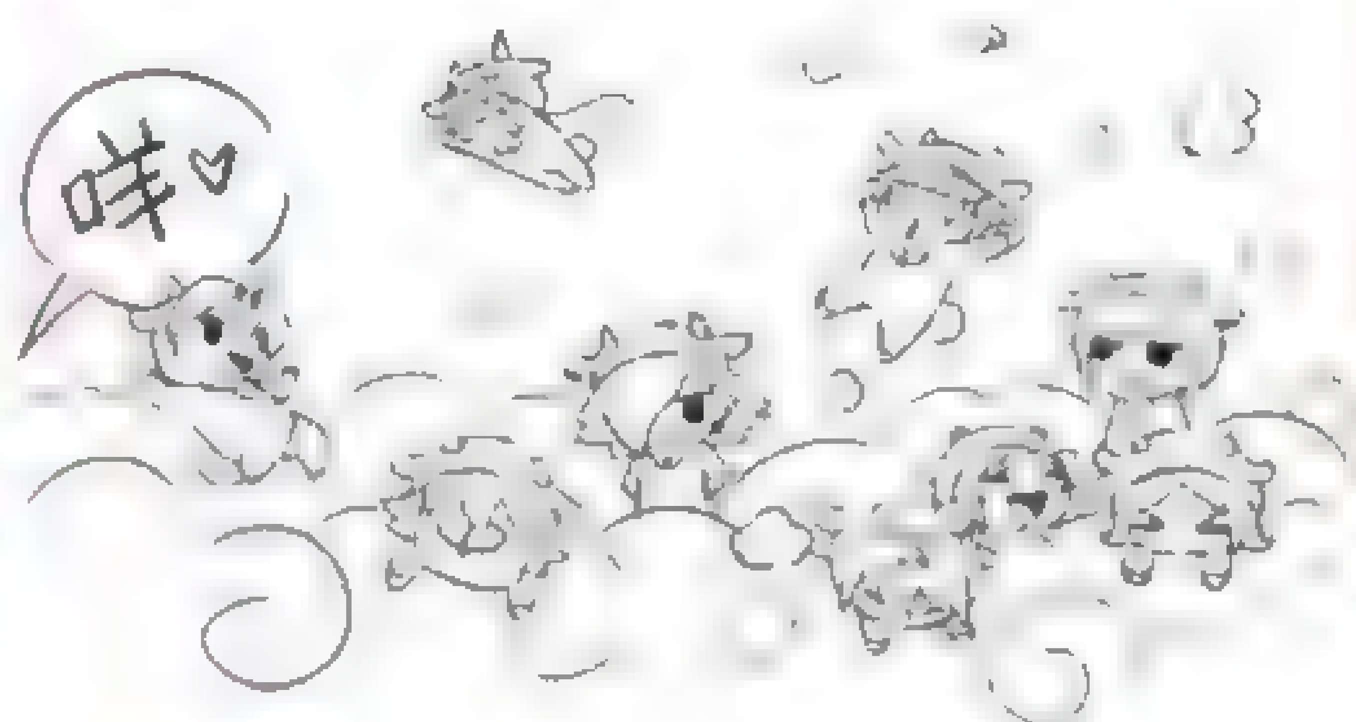
**只言片语** 为了真爱PSV《伪恋》，《口袋妖怪》都不买了！

# 微生活

## 阿鲁×超人

迎来新年，掌门人的Logo图也换成了羊年版。但事实上这张Logo图并不是第一版，那么幕后究竟发生了什么小插曲，让画师不得不改成现在这版呢？而围绕这张LOGO图小编们又开了怎样的脑洞呢？就让我们来还原一下当时的情形吧

**马修：** 大家来围观一下新掌门人LOGO的草图，图里面飞起来的东西是羊毛坨坨。




**阿鲁：** 我不要当超人！

**白菜：** 你看不起超人咯？

**阿鲁：** 一个人在天上飞多无趣啊，我也要扔羊毛坨坨！

**库玛：** 啊哈哈哈我们新一年的首要任务就是要孤立你！

为了照顾怕寂寞的鲁叔的情绪，马修只得耐心与画师西瓜树沟通

**马修：** 草图可以改一下吗？鲁叔说他不想在天上飞。

**西瓜树：** 为什么这句话让我好想笑……

**马修：** 哈哈哈哈，我也是……

**西瓜树：** 哥让他落地！

**马修：** 有劳你了。

## 库玛×玉指照片

看过第227辑光盘的读者们一定还记得《紫宝贝》演示时出现在屏幕上的“纤纤”玉指吧。本来此事之后，受尽众人嘲笑的库玛好不容易从“阴影”中走了出来，没想到一张来自读者的回函表又揭开了这个伤疤……

**白菜：** 有张227辑回函表上写“强烈期待库玛大大的玉指照片！”，苦壕干啥了？

**库玛：** 闭嘴。

**昴星团：** 为什么要让大家回想起那尘封的记忆呢？

**白菜：** 回想不起来……

**苍穹：** 毛老师你没达成Good Ending，自然没有回想模式。

**库玛：** 啧,这个话题到此为止。

**白菜：** 哎哟，杀气腾腾啊。

**虫无兮：** 这一天，掌机王的小编们终于回想起来……（下略）

**昴星团：** 屏幕上那一大块黑色的恐怖。

就在马修与画师沟通的时候，库玛的脑洞之门又大开了……

**库玛：** 我觉得可以把鲁叔画成雪人，然后让左边的苍老师跳起后来一个帅气的回旋踢什么的！

**苍穹：** 挑拨离间。

**昴星团：** 图里面的毛老师和曾哥居然都被师傅打翻在地了。

**库玛：** 不要乱给我加设定，我只是安静地在一旁傻笑而已。

**阿鲁：** “就你们这战五渣的小样，死切～” by库玛。

**库玛：** 不过仔细想想，他们俩本来就打不过我啦，这样也挺正常的。

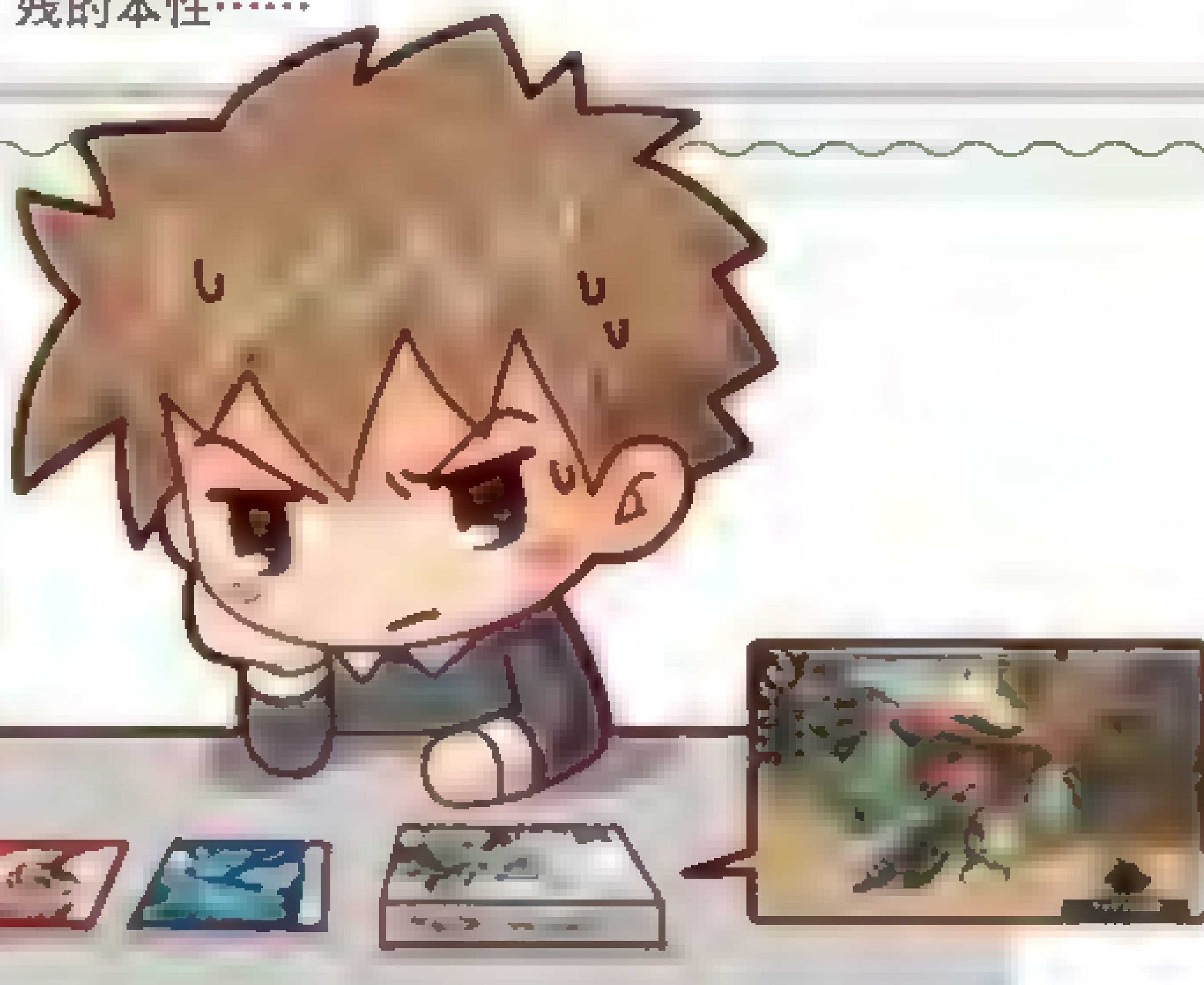
**昴星团：** 居然还理所当然地承认了！

**库玛：** 啧，没想到竟然被深居幕后的西瓜树看穿了我凶残的本性……

## 纠结

安利了同学入掌机坑，而且他还直接《MH4G》的限定版，可接下着的忙碌狩猎生活让我纠结入不入《口袋》好……

南京 光さん



**马修：** 同时作为《MH》和《口袋》玩家的乌冬应该有经验。

**乌冬：** 玩完《MH4G》之后你可以再安利一下你同学入《口袋》坑，接着又可以一起玩了。

**白菜：** 联机玩《MH4G》，单机玩《口袋》，结了！

**虫无兮：**《怪猎》和汉子共斗，《口袋》与妹子交换。自己权衡。



只言片语｜希望《FF零式》高清重制版在PSV上登陆，必限定！必首发！（保定 张泽）

## 228辑读者调查之关于国内游戏市场以及游戏如何在国内受欢迎。

我认为不成熟，因为盗版横行，虽然便宜但我更觉得应该支持正版，这样才能让游戏公司研发更好的游戏。而游戏在国内受欢迎，需要有中文，以及不会有各种内购，画面好，游戏设计有创意。

北京 黑猫

未成熟。游戏在国内受欢迎的话，应该内容丰富，操作流畅、爽快，价格适中。

南通 不吃鱼的猫

远未成熟，特殊的国情决定了畸形的市场。游戏在国内受欢迎：中文，共斗，画面，操作感，人气。

苏州 血祭狂歌

还没成熟。国内的话，最好是那种轻松的、大家都能参与的游戏，才有搞头。

南宁 卢尚拓

还不够成熟，因为很多父母都认为游戏机会影响学习，正版游戏又很贵，很多学生没那么多钱买不起，父母又不给买。

北京 K.C.D

近来游戏市场逐渐走向成熟，要说一个游戏是否受到玩家的欢迎就要看该游戏的画面品质，游戏时间是否适中，游戏难度是否能令玩家接受，最后是游戏的自由度。来看这个游戏有没有受玩家欢迎。

陈卓

我认为已经成熟了。而在国内受欢迎，需要具备以下要素：价格亲民，中文化，剧情吸引人，操作界面简洁，画面精美。

上海 顾春军

1.有良好的发展，但走向成熟还有很长的路，和同学说起游戏大家都很兴奋，但一说正版、花钱什么的就摇头，即使他们在《CF》、《DNF》中挥金如土，宣传普及正版是很重要的。2.国内受欢迎的话，应该是可以与朋友一同分享、入手门槛（看上去）很低的那种，《NBA2K》、《FIFA》是附近游戏店卖得最火的。

开平 周卓乐

萌芽状态，不过话不能说太满……面向国内的话：语言、形态、受众、宣传。

汕头 Melemen

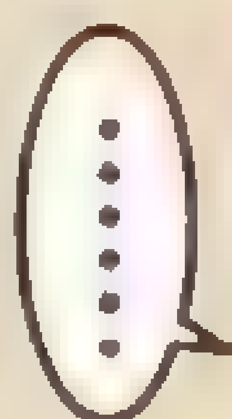
**马修**：目前来看，大家对国内电子游戏市场还是不抱乐观。不过不管怎么说，重要的一步该迈还是要迈出去，而如何通过审批、改变玩家游戏消费观念还是迎合内购群体等这些，也都是游戏厂商所必须要考虑的，总之，还是祝中国的电子游戏业能在2015年开辟一个新纪元。

## 严肃人虫无兮

虫无兮简直就是个活宝啊！加上看了UCG的游记里的那张“这剑有毒”的图片后，虫无兮就让我感觉越来越逗了，容我笑会……（P.S.一直以为他是个认真严肃的人呢！）

宁波 稀幻

**虫无兮**：我只想说，一切为了工作。相信身边的同事可以对我做出客观真实的评价……








**白菜**：拉·都·拉·不·住。

**胧月**：我早看出他是个为艺术献身的闷骚文艺青年。

**阿鲁**：没错，他的确长了一张很严肃的脸。

**苍穹**：我也一直以为他是个认真严肃的人呢！逗……不对，活宝属性隐藏太深。

**昴星团**：也一直以为他是个认真严肃的人，直到我看到了他去TGS后的各种照片……

**库玛**：严肃认真、一本正经地逗（真·客观评价）。

**马修**：作为旁边的同事表示：去东京一圈，虫无兮似乎开启了某个隐藏属性。

## 寝室柜子里的掌机

学校真是太过分了……我们一个同学的掌机放在寝室柜子里都被翻出来没收了……

宁波 胡逸阳

**阿鲁**：没有锁的柜子还敢往里放贵重物品？看来你同学是土豪一只。

**库玛**：是时候在寝室里设置一个不会被老师轻易发现的隐藏场景了。

**白菜**：你们老师竟然要翻私人物件？好恐怖的地方……

**昴星团**：既然学校不给带那就不应该带啊，不过话说我当年费尽心机地把机器藏在了寝室空调上面但从头到尾学校就压根没来搜过。（喂！）

**马修**：上课时候没收就算了，寝室还搞搜查……幸好当年自己没在学校住宿。

**只言片语** 期待《闪乱神乐》新作，绅士的爱，无理由。（上海 曹琛）

# 玩家画廊

马修：

马修：

马修：

马修：

马修：

你哪个单位的？

## 你一言 我一语

我的3DS好悲惨，L、R、A键都失灵了，很多游戏都不能玩了。PSP充电要很长时间才能充满，但玩不到三小时就没电了，有没有什么办法知道电池寿命呢？

广州 杨洪

**马修：** 3DS的按键可以去修或换，而PSP，全新的3000型充满电最多也就使用4个小时，你那3小时的用电时间属于正常范围，不用担心，实在嫌时间短可以换个大容量的电池

快一个月没好好玩游戏了，圣诞假期可以稍微放松一下了。

江苏 杨天远

**马修：** 辛苦了，如果因为工作忙碌或压力大而使得游戏时间减少，那么放松心情玩起来还是会很爽的

上个星期，在淘宝上买了一个PSV版的《尸体派对》玩，但是玩到第4关直接被BUG卡掉。第4关的重要道具拿不到。我直接PASS掉。开始玩《最终幻想X》。

昆明 陈卓

**马修：** 现在的游戏的内容越来越丰富，但对Debug的要求也更高，怎么说呢……希望厂商起码把这种影响游戏体验的恶性BUG给杜绝吧

世界有时真小，我初中朋友的朋友名里有yu字读音，而我的名字和他一样不好听，结果翻226辑"FAQ电台"，发现一个我的姓加他的名的一个人，这让我说什么好……

江苏 老恐

**马修：** 其实很正常啦，《UCG》的某个离职编辑，就和胧月重音，甚至简历照片都长相相近

想看《口袋》的黑历史或开发秘闻。

保定 芳莅先生

**马修：** 于是希望228辑的《电子游戏黑历史》能让芳莅先生满意啊

New 3DS屏幕如何？以前玩大三，不知换New小三能否适应？

上海 顾文韬

**马修：** New 3DS比大三的屏幕尺寸大约小1英寸（对角长），实际游戏体验差距并不大，远不如初版3DS和3DS LL的差别那么大

自从上次说NDS玩到457个了，为了防止我玩6000多个时候PSP游戏的网上资源都没有了，我把PSP所有游戏和2000～6000的NDS游戏都用超大硬盘装起来，一定要全部玩完才行！

青岛 阳光 Sunshine

**马修：** 呃，阳光同学加油……不过还是希望能找到能特别深入的惊艳游戏以后慢慢体验的说

暑假里面基的基友去广东上班了（QAQ）！

上海 Mr. 翔

**马修：** 信息时代其实无所谓啦，以后你们还可以通过网络交流和联机，是不是？

打游戏真的很消磨时间，我经常一不注意就玩到1点，但是第二天特精神，完全不觉得困……

柳州 村人

**马修：** 我觉得应该和你起床时间有一定关系，当然熬夜习惯了就另说，但习惯性熬夜真的不可取啊，尽量保证睡眠时间吧

## 稿费样书在召唤

又到年末了，这辑把很早以前没能联系上而欠发稿费和样书的投稿人的笔名、发表辑数以及栏目和内容，各位作者看到消息后请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

| 笔名 | 刊登辑数 | 栏目 | 标题 | 需提供内容 |
|---|---|---|---|---|
| 信息统合思念 | 222 | 自由谈 | 献给我们挚爱的《动物之森》 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |
| 极夜 | 214 | 自由谈 | 我的游戏简史 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |
| 小乌丸 | 193 | 玩家点评 | 逃脱冒险 旧校舍的少女 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |
| 凯文 | 190 | 自由谈 | 多年以后 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |
| 高鹏 | 172 | 玩家点评 | 寄生前夜 第三次生日 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |
| 宿酒醉 | 151 | 自由谈 | 书柜畅想曲 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |
| — | 127 | 自由谈 | 游戏的记忆 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |
| Chintty | 114 | 自由谈 | 逆转裁判——那些难以忘却的女性角色 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |
| ZYH | 158 | 玩家点评 | AKB1/48 星恋之梦 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |



只言片语｜226辑25页，虫无兮竟然还会变身成史莱姆！（南宁 卢尚拓）
















## 有幸玩到

有幸玩到了PS4。啊，感觉好好！

苏州 杨天匡

**昴星团**：到了编辑部才有幸玩到了PS3。啊，感觉好好（擦泪）！

**马修**：想起了库玛来编辑部后同时解锁玩了PS3和体验头戴显示器的双成就，昴星团你还要跟师傅多学啊。

**白菜**：PS4暂时没有特别感兴趣的游戏，继续观望吧。

## 网购·邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元；203～206，定价18元；216、219辑，定价14元；217、218、228～230辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价16元。62～64、75～77、83、85辑，定价18元。《口袋玩家 Ω红宝石·α蓝宝石 完全攻略本》，定价48元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.9，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.12，定价35元。《PSV宝典》：定价28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价25元；VOL.6：定价28元；VOL.14，定价32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

**邮购地址**：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
**邮编**：730020

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系 电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

**网购** 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网在线购书频道



b.ucg.cn

淘宝动漫游书店



acgbook.com

UCG口袋微店



vd.ucg.cn

**只言片语** 期待PSV的《数码宝贝》，能指挥数码宝贝战斗，很激动。（北京·黑猫）




最近一段时间，单位里玩《黑白双翼》卡片游戏的同事们都格外活跃，一个个都组上了新卡组，每天都在小屋子里玩得不亦乐乎，甚至隔三差五还来诱惑本人加入战局……还让不让人好好写攻略了！摸牌！

3DS的《交响旋律 最终幻想》中，我的隐藏人物还差一片朱之水晶碎片，怎样才能再入手一片？

广州 杨洪



水晶碎片除了可通过累积节奏点数获得奖励外，还能在混沌神殿模式中打倒特定番号暗之谱面中的BOSS来获得，你想要的朱之水晶碎片出自番号1～番号30之间的暗之谱面完成任意暗之谱面后都会出现带有新番号和新名称的暗之谱面，新出现的暗之谱面的数字为队伍成员的等级合除以4，因此想要刷出番号30以前的谱面，需要将队伍成员的等级和控制在120以下。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《俺尸2》的“交流”菜单中有一项“竞骚履历”有什么用的？我游戏都通关了但还是一直显示为无资料。

Email CC



这其实是玩家参与官方活动后的记录，“竞骚回廊”是只在官方举办活动期间才会出现的特殊迷宫，参与的方法需先把游戏版本更新到1.06以上，并在系统设定中把“ネットワーク设定”→“自国の公开方法设定”设为“PSN”，出阵后就会多出“竞骚回廊”了。日服最新一次活动“鬼神连锁”在2014年12月24日～2015年1月14日期间展开，活动的目的是在限制时间内获得尽可能多的点数，战斗后的战胜点、战利品以及宝箱内容都会对应成不同的点数，因此无法获得奉纳点、金钱或道具。活动结束后官方会根据玩家的得分排名，配信不同的奖励品。今后官方应该也会继续开办类似的活动，还在玩本作的玩家不妨保持关注官网的最新情报，网址为http://www.jp.playstation.com/op/oreshika/2/playersinfo/event/。



★•★•★•★•★•★•★•★•★

新人求教，所谓的孵蛋到底是怎么回事？能不能说下孵出强力后代的具体步骤？

北京 Anty



首先，尽量将常用性格的同步率特性拉露丝都捉齐或孵化齐，然后将这些同步率特性的拉露丝放在队首，在口袋村捉对应性格的百变怪。然后用口袋雷达（ポケトレ/Poke Radar，通关后在米亚雷市的奥古斯汀博士研究所由研究员赠送）来连锁百变怪，大约连锁超过30次会出现高V的，不过对注意力要求较高。然后按照如下步骤来做：

1. 让需要性格的百变怪携带不变石，与需要的精灵生蛋，生下需要性格的后代。

2. 让需要性格的后代携带不变石锁定性格，与携带红线的6V百变怪一起生蛋。有高V的后代就换上高V后代携带不变石与6V百变怪继续生蛋。如果需要的是隐藏特性，那么一定要用隐藏特性的和6V百变怪生蛋。

**3.** 最后从6V或5V对项（除了不需要的一项，其他个体能力全满）中，选出特性、性别都满意的精灵。其他孵化出来不满意的，可以拿去造福其他玩友或奇迹交换给其他不认识的玩家。

听说《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》里隐藏特性的藤王蛇配信了，但是我连接网络后提示说找不到，这是怎么回事？

Email 咪咪兔

是的，官方近期开始了对隐藏特性的《口袋妖怪X·Y》御三家的配信，但要注意这活动只对应《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》，而且只能通过密码下载。操作流程是从标题菜单开始依次选择ふしぎな おくりもの→おくりもの うけとる→シリアルコードで うけとる，然后输入下载码，三只精灵的下载码如下。

| 名称 | 密码 | 下载时期 |
|---|---|---|
| 藤王蛇 | POKEMON497 | 2015年1月9日～11月30日 |
| 炎武猪 | POKEMON500 | 2015年1月16日～11月30日 |
| 大剑海獭 | POKEMON503 | 2015年1月16日～11月30日 |

不知道为什么我和弟弟一起联机玩《怪物猎人P3》会高几率掉线，他的那一部PSP-2000虽然是二手货，但也不应该会那么容易掉线吧，到底是哪里出问题了呢？

广州 杨洪

毕竟是二手机器，如果没有换过按键的话有可能是因为Wi-Fi键松动造成的无意间切断网络，再者就是删掉ISO再装一个试试。

《电击文库》格斗里面，俺妹的那个撞怎么那么烦！有没有什么好办法对付？

重庆 刘欢

这真是选了一个好问题，要知道桐乃的236系必杀技是这个游戏中最强的招式，没有之一。A、B、C版启动时全部上半身无敌，自己在空中的话绝对拼不过。A版派生急停和下段可以形成择，派生C的话可以跳取消，消除破绽后空中前冲脱离。下段铲被防后虽然有确反，但可以用援护或王牌来反制对手。基本只靠这招来立回就能打死一大票人了。EX必杀技版更直接，直接就是启动全身无敌。对手用这种打法的话，首先不要贸然跳起进攻，跳过去的时候感觉对手要撞过来了，要么防一下要么二段跳骗桐乃穿过去，然后以速度快距离长的招式打确反。为了撞击对空，用桐乃的玩家一般不会随便起跳，因此用地面战强一点的角色会稍稍好打一点，比如亚丝娜、夏娜或雪菜。

《梦幻之星 新星》中的DLC服装在哪领取？另外为什么捕获怪物总是不成功，有时候捕获指令灯不亮。

大理 左晓洁

先找到靠近任务出口的“仓库”，选择“DLCを受け取る”即可。捕获怪物需要满足以下条件：1.玩家随身装备了パイル；2.将怪物打到濒死，即弱点核心显示黄色；3.需要在自己或同伴的パイル招式命中BOSS时发动イグニッション。

玩了一段时间的日文游戏，我已经看懂平假名了，但是片假名中的ヲ和々不知道是什么意思，希望小编帮忙解答。

广州 杨洪

ヲ对应的是片假名中的を，表示动作的对象、结果或是行为的目的等，如本を读む（读书）、车を降りる（下车）。々和中文里的叠字符号々类似，都是表示和上一个字重复，比如人々，意思就是人人。

《仙境传说 奥德赛》的一个任务是去讨伐冰巨人。怎么打啊，全是秒啊，BOSS技能难以预测，躲也躲不掉。

平湖 雪月雨

玩家要熟练掌握空中战的技巧才能战胜冰巨人。BOSS会秒人的招式主要就两招：第一招是头部的防护罩，只要待在其头部正面就会中，将其双肩肩甲破坏就能解除一段时间（之后肩甲会再生）；第二招是跳起落下释放冲击波，保持在空中的最高点就能躲过，这一招出招前有很明显的准备动作，看到了就要准备起跳。战斗中要准备好抗冻结的药水，用卡片把AP尽可能提高，这样空战不会太吃力。职业推荐用刺客、猎人或牧师，直接锁定冰巨人头部，然后起跳破坏肩甲。攻击肩甲时不要靠得太近，一个是方便周旋，另一个是避免被冰巨人挥舞的武器扫到，还要记得定时下落回复AP。破坏双肩甲后再攻击弱点头部，可以打出很高伤害。不过冰巨人双肩被破后就会开始用龙卷风等招式拖时间，打肩时还有一定几率误撞到防护罩上，如果武器的攻击力够高，可以直接捅其背脊梁。要点就是这些，剩下就是看操作的熟练程度了。

# 交流空间

※ 友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

## 陆惠文



性别：男　　年龄：25
拥有掌机：NDSL、NDSi、3DS、PSP
喜欢的游戏：《深爱》、《塞尔达》、《洛克人》
地址：广东省广州市番禺区南村镇市头村肖地街四巷3号
邮编：511442　　QQ：530858124
Email：530858124@qq.com
电话：13710970712
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

## 张燕娟

性别：女　　年龄：29
拥有掌机：NDS、PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《塞尔达》、《口袋》、《动森》
地址：云南省昆明市呈贡区石龙路998号法院小区D幢1-2
邮编：650500　　QQ：75575921
Email：75575921@qq.com
电话：13529020211
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好！

## 谭翌晨

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：3DS、PSV
喜欢的游戏：《口袋》
地址：河北省廊坊市广阳区爱民东道176号9栋
邮编：065000　　QQ：254065704
Email：254065704@qq.com
想说的话：今年开始，努力学习争当学霸！

## 陈特

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：RPG、ACT、SLG
地址：浙江省诸暨市私立诸暨高级中学B129班
邮编：311800　　QQ：916655964
Email：916655964@qq.com
电话：15988753732
想说的话：《东方》万岁！百合万岁！塞钱万岁！

## 陈智生

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、NDS、PSP、3DS
喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《高达》、《生化》
地址：广东省广州市海珠区草芳横一巷六号之四503
邮编：510220　　QQ：1312940203
电话：15915995423
想说的话：希望《掌机王SP》一辑比一辑做得更好！



只言片语　期待《塞尔达传说 梅祖拉的面具》，因为期待看一下复刻版的画面如何。　昆明 陈特

## 于长达

昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：25

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《忍龙》

地址：辽宁省辽阳市宏伟区奥林园 07

邮编：111003　　QQ：703885056

Email：yuchangdadada@gmail.com

电话：15041958396

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

## 瞿嵩

昵称：怂大

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《高达对高达》、《Bleach》

地址：浙江省杭州市平海路百福弄 19 号

邮编：310003　　QQ：736901751

Email：736901751@qq.com

电话：15355715366

想说的话：和《掌机王 SP》相识许久，有好多话想说，先祝小编们健康快乐。

## 钱成昱

昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：PSV、3DS

喜欢的游戏：《MH》、《忍龙》

地址：江苏省南通市崇川区恒基花苑 3–504

邮编：226001　　QQ：623393731

Email：q623393731@163.com

电话：13862969700

想说的话：期待高考后 solo 百级怪的抖 M 生活。

## 牛佳琳

昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：27

拥有掌机：PSP、NDSL、PSV

喜欢的游戏：《生化》、《铁拳》

地址：天津市河东区广宁路中山门东里 14–3–408

邮编：300181　　QQ：447903350

Email：447903350@qq.com

想说的话：2014，转运的一年。

## 叶洪昆

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《无双》

地址：广东省湛江市遂溪县遂城镇城内一区 212

邮编：524300　　QQ：929586009

Email：929586009@qq.com

电话：13178581138

想说的话：快放假啊！

## 张文彦泽

昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA、PSP

喜欢的游戏：《口袋》

地址：广西桂林市七星区福隆园 182 号

邮编：541004　　QQ：842126471

Email：842126471@qq.com

电话：13657735049

想说的话：作为一名学生，赏金与时间严重不足。

## 丁承俊

昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GB、GBA、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《MH》

地址：河北省承德市双桥区西大街粮市小区工行回迁楼 4 号楼 3 单元 106

邮编：067000

电话：13293211780

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

## 张羽

昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP、PSV

喜欢的游戏：《无双》

地址：北京市丰台区和义东里小区 4 区 3 号楼 8 单元 101

邮编：100076　　QQ：2664028900

Email：2664028900@qq.com

想说的话：高三不容易啊，为了高考，小 V 再见了……暂时离开你几个月。

只言片语 希望有《重力异想世界》新作，期待剧情发展。（苏州 血染狂歌）

# 小编寄语



## 库玛

★忙里偷闲蹭着鲁叔的PS3通关了《最后生还者》！刚开始接触游戏的时候，毛老师和鲁叔看着从来没有玩过家用机的我用手柄进行着各种各样笨拙的操作，笑得那叫一个欢乐，还直接打赌说我绝对通不了关。结果等我通关后鲁叔坚持说“我才没有跟你打赌，我当时是怂恿毛老师和你打赌！”而听到这句话的毛老师干脆背着手，眼角斜视，吹着口哨，作出一副“我刻意装得很与世无争，可以请你不要再纠结这个问题了吗”的样子……感觉他们俩也是不容易呢（托腮）……



## 咕噜（美编）

◆小区附近新开了一个吃冒菜的小店，上面写着：火锅是一群人的冒菜，冒菜是一个人的火锅。觉得挺有意思的，我想冒菜跟麻辣烫差不多吧，一般我吃个麻辣烫也就十几块钱，想想这个冒菜也贵不那去，也想尝一下，就点了一堆的素菜。味道是不错，但是我全点的青菜，竟然算下来要三十多。一块八一两的素菜，我岂不是吃了两斤菜？天哪！我平时真正在外面吃，一盘青菜估计半斤不到就觉得可以了。怎么吃个冒菜要吃两斤呢？



## 香山（美编）

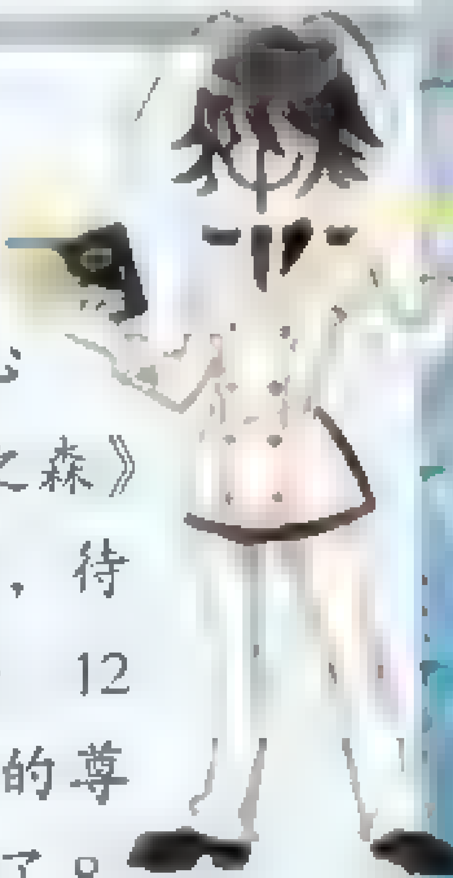
◆1月的新番陆续出来了，身为几原邦彦的脑残粉不能不去看《百合熊岚》。虽然看上去是非常无厘头的百合设定，但是几原大神那如同黑洞一般的神奇脑洞怎么可能会构造出一个普通的百合控故事呢！而且微博上还专门有一则关于“百合熊岚映射日本史上骇人听闻的三毛村惨案”的背景解说，若是喜欢此番可以去了解，本来就很冷的大冬天可以更冷！



## 胧月

★近一个月每天坚持做饭，初有小成。虽然开始为了向小林薰致敬，买了一堆红白味噌、味醂以及照烧汁之类的调料，不过与朋友跨年聚会时一道鱿鱼煮芋头临时没发挥好，受打击之余暂时搁置日料，开始学老家的家常菜。毕竟有我妈的遗传，几个过年常备的菜还是有模有样。

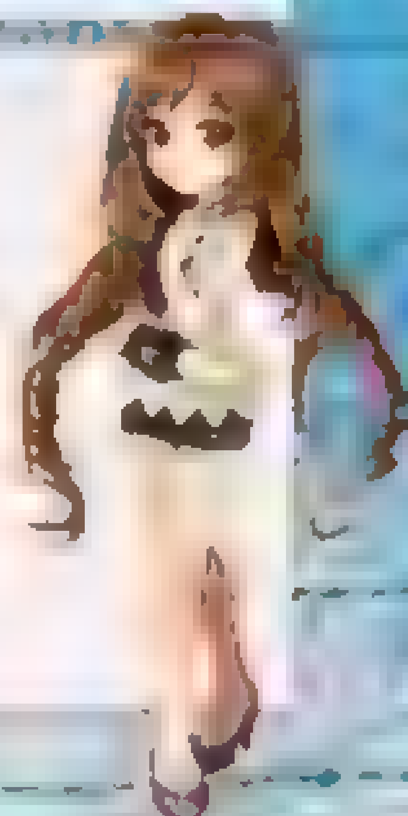
★提前预祝各位读者农历新年快乐，个人来年在游戏方面的主攻目标是任天堂第一方作品和《妖怪手表》，Atlus的《女神》相关作品也会玩玩，《无双》可能还是不会解禁



## 虫无兮

★12月31日8点多和几个朋友开始玩桌游《小白世纪》。当时心想玩一局就走，还能回家打开《动物之森》倒计时。没想到一局战了4个多小时，待两个朋友捡漏胜出时已然是2015年。12年元旦在同个游戏中失去了一年份的尊严，13年大年初一通宵战克苏鲁战了8个多小时（而且还没赢），为何自己总不懂得吸取教训

★回家听老爹说，我在地球另一头的堂弟，两年前被车撞飞在生死线上徘徊多日后醒来。之后每到上学时就说头疼不去，在家潜心研究游戏王，积极参加周边地区的比赛，获得了不少荣誉和奖励。没想到家族里还流着决斗者的血脉，愚兄倍感欣慰。



## sienna（美编）

◆元旦和哥哥自驾去广州和东莞玩了一圈，这样悠闲自在的日子真好

◆快过年了，想着可以回家陪着家人半个月，每天还可以睡到自然醒，光是想想就开心



## 马修

◆本月和几名同事一起制作了《口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石 完全攻略本》，还请各位口袋玩家多多支持

◆做完攻略本后，趁着休息，把《塞尔达无双》玩了下，出乎意外地赞，尤其是结合原作各种道具解谜的大 BOSS 战，颇有《高达无双 2》那种 BOSS 战接着巨大 MS、MA 战的高潮迭起感，而且难度和收藏要素也把握得相当到位，春节前后的家用机游戏大概就陷在这个坑里了。



## 苍穹

◎生日前兄长大人送了一台 iPhone 5S，于是也算是被动告别了“非智能手机时代”。有劳库玛悉心教导了半天，但对于我这个“土老帽”来说手机依旧是有电话和短信功能足矣，所以每天的累计使用时间仍不超过 5 分钟。

◎在系列 25 周年之际公布《火纹》新作算是意料中事，不过同步推出的集换式卡片让我有点犹豫。当年基于 SFC 平台三作制作的卡片游戏无缘购入，这次的买不买呢？

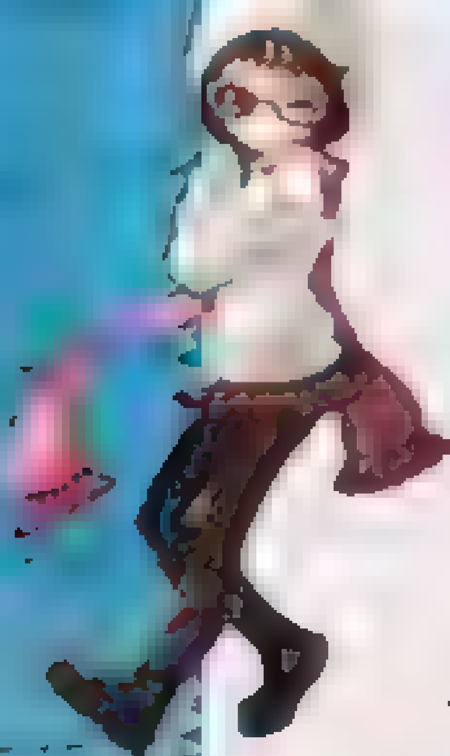
◎入职将满 5 年，同时也是连续第 5 个春节假期有攻略任务了……



## 阿鲁

■跨年这段时间是聚会频繁的日子，但同样也是“开挂神人”大量出没的日子，近段时间网上就频繁出现赌酒的视频，一哥或一姐们一口气喝下数斤白酒，简直任性！几斤水我喝下去都难受，那些喝几斤白酒的大大，您确定事后不用去洗胃么？前不久更是流出了一秒喝完一斤白酒的秒喝哥和狂喝医用酒精的神人……那么问题来了，喝酒技术哪家……

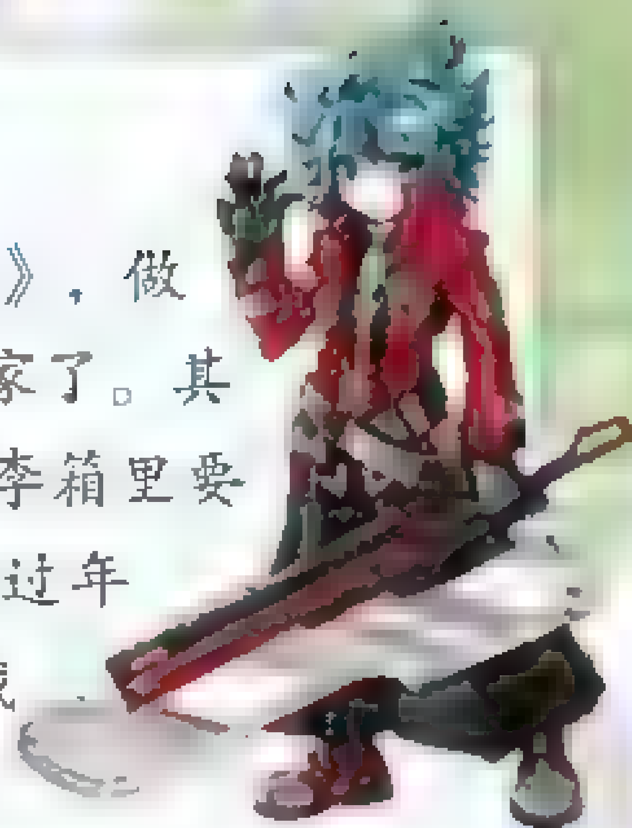
■虽然寒冬已至，但我依旧盼望下雨，这样我就不用每天被附近学校的广播体操声给吵醒了



## Juxi（美编）

◆不知不觉又快过年了，大家又开始数着日子过了……

◆回想一下似乎今年聚餐、串门比往年多了，自从来深圳以后大概得了不愿出门的病，平时不是上班就是呆家里发霉，好在现在稍微勤快了点，也算是与某人的劝说有很大关系，因此某人也觉得无比欣慰



## 白菜

□年前最后一辑《掌机王 SP》，做完之后就当一个“迁徙猿”回老家了。其实每年这个时候都要纠结一下行李箱里要不要塞一台 PS3，因为感觉回家过年这段时间是最能静下心来玩游戏的时间。绝对不是因为我没朋友，绝对不是！只是因为他们还没放假罢了！

□重入集换式卡游《WS》的坑大半年，和几个小编战得不亦乐乎，但算算前前后后已经投入了近 5000 元 不过自从某人发明了“彩打大法”后，一套成型的卡组只要 30 元不到，加上改良的费用也不会超过 60 元。虽然打印卡组不能拿出去对战，不过用于尝试自己感兴趣的系列以及熟悉对手卡组还是很有帮助的。



## 昂星团

★某个周末根据自己以往的惯例来了个说走就走的旅行，先是去外面毫无目标地一通乱逛后，再根据自己的方向感和记忆找到回宿舍的路。这样的旅行虽然很好玩，但是把和我同行的 UCG 小编乙太累得够呛，我还中二地多次提醒他不要使用百度地图，否则我们就输了。

★因为前段时间才买了 3DS，所以最近不断地在补以前想玩的老游戏，倒是周围的人都很好奇我为什么在玩这些，搞得我最近一直在重复说明自己过去有多穷（汗）。话说因为“《洛克人 X》系列”而去玩了《跨界计划》，都玩十几关了，除了小兵外就没出现过其他东西（就算是最后入队的《生化危机》组合至少在序关也有登场），放在这么后是有多大仇。



## 乌冬

◆今年 48 家族的 Requst Hour 竟然以本家、姐妹分团、小分队和 SOLO 的所有歌曲为对象，数目多达 1035 首！多亏于此，自己也找到了许多平时没怎么听过的好歌，而且其中还有不少排名是比较靠后的，真让人好奇排前面的究竟是什么怪物级歌曲

◆最近把《口袋妖怪 Ω 红宝石》的坑开了，靠着以前的记忆一路打到了第八个道馆，以为快到四天王时想不到突然多了个飞空系统，看来还要一阵时间才能通关了。

◆新年到了，祝各位读者新年快乐！

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

# 掌机游戏综合发售表

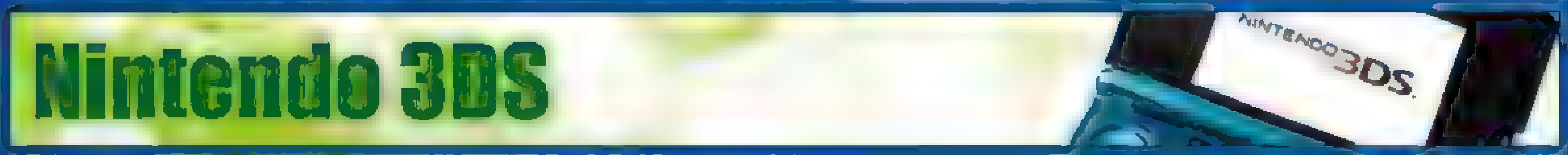
照例到了我们过春节，日系大作却开始发力的时候了。就2015年上半年的阵容看，3DS要明显优于PSV。尤其是春节期间的《恶魔幸存者2破纪录》、《梅祖拉的面具》以及3月初的《世界树与不可思议的迷宫》都是大制作的耐玩佳作。之后也有诸多日系传统作品推出。PSV方面则可以关注《战国无双4-Ⅱ》、《噬神者2 狂怒解放》。3月往后也陆续会推出一些介于一线和二线间的佳作，缺少重量级的核心旗舰游戏，依旧是今年PSV头疼的问题。

栏目主持 胧月

**发售表阅读说明**

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。




| 日期 | 中文游戏名 | 原版游戏名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 28日 | 逃脱 命运的梦幻塔篇（e商店下载） | エクスケープ ~运命の梦幻塔编~ | 甲南电机制作所 | ACT | 500日元 |
| 29日 | 恶魔幸存者2 破纪录 | デビルサバイバー2 ブレイクレコード | Atlus | S・RPG | 6458日元 |
| 29日 | 恶魔幸存者2 破纪录（e商店下载） | デビルサバイバー2 ブレイクレコード | Atlus | S・RPG | 6458日元 |
| 29日 | 皇牌空战3D 纵横火网 加强版 | エースコンバット 3D クロスランブル+ | BNGI | STG | 5119日元 |
| 29日 | 皇牌空战3D 纵横火网 加强版（e商店下载） | エースコンバット 3D クロスランブル+ | BNGI | STG | 5119日元 |
| 29日 | 飙速宅男 通向明日的高回转 | 弱虫ペダル－明日への高回转－ | BNGI | AVG | 6145日元 |
| 29日 | 飙速宅男 通向明日的高回转（e商店下载） | 弱虫ペダル－明日への高回转－ | BNGI | AVG | 6145日元 |
| 5日 | 失落英雄2 | ロストヒーローズ2 | BNGI | RPG | 6145日元 |
| 5日 | 失落英雄2（e商店下载） | ロストヒーローズ2 | BNGI | RPG | 6145日元 |
| 11日 | 七宗罪 真实的冤罪 | 七つの大罪 真实の冤罪 | BNGI | A・AVG | 6145日元 |
| 14日 | 塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D | ゼルダの传说 ムジュラの假面 3D | Nintendo | A・AVG | 5076日元 |
| 14日 | 塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D（e商店下载） | ゼルダの传说 ムジュラの假面 3D | Nintendo | A・AVG | 5076日元 |
| 26日 | 金色琴弦3 全语音特别版 | 金色のコルダ3 フルボイス Special | Koei Tecmo Games | AVG | 6264日元 |
| 26日 | 金色琴弦3 全语音特别版（e商店下载） | 金色のコルダ3 フルボイス Special | Koei Tecmo Games | AVG | 5554日元 |
| 未定 | 高圆寺女子足球3（暂名） | 高圆寺女子サッカー3 | Starfish SD | AVG | 售价未定 |
| 5日 | 世界树与不可思议的迷宫 | 世界树と不思议のダンジョン | Atlus | RPG | 7538日元 |
| 5日 | 哆啦A梦 野比的宇宙英雄记 | ドラえもん のび太の宇宙英雄记 | Furyu | AVG | 5378日元 |
| 5日 | 新网球王子 走向顶点 | 新テニスの王子样 ~Go to the top~ | Furyu | AVG | 6458日元 |
| 5日 | 新网球王子 走向顶点（e商店下载） | 新テニスの王子样 ~Go to the top~ | Furyu | AVG | 6150日元 |
| 12日 | 暗杀教室 杀老师大包围网 | 暗杀教室 杀せんせー大包围网！！ | BNGI | ACT | 6145日元 |
| 13日 | 蒸汽行动 林肯对异形 | Code Name: S.T.E.A.M | Intelligent Systems | S・RPG | 39.99美元 |
| 19日 | 马里奥对大金刚 喧闹迷你乐园 | マリオvsドンキーコング みんなでミニランド | Nintendo | ACT | 3024日元 |
| 19日 | 马里奥对大金刚 喧闹迷你乐园（e商店下载） | マリオvsドンキーコング みんなでミニランド | Nintendo | ACT | 3024日元 |
| 26日 | 交响旋律 勇者斗恶龙 | シアトリズム ドラゴンクエスト | Square Enix | MUG | 6264日元 |
| 26日 | 交响旋律 勇者斗恶龙（e商店下载） | シアトリズム ドラゴンクエスト | Square Enix | MUG | 6264日元 |
| 26日 | 新・罗罗娜的工作室 初始故事 阿兰德的炼金术士 | 新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ~アーランドの炼金术士~ | Koei Tecmo Games | RPG | 6264日元 |
| 2日 | 火星异种 红色行星的激斗 | テラフォーマーズ 红き惑星の激斗 | Furyu | ACT | 6458日元 |
| 2日 | 火星异种 红色行星的激斗（e商店下载） | テラフォーマーズ 红き惑星の激斗 | Furyu | ACT | 6458日元 |
| 23日 | 勇气2 | ブレイブリーセカンド | Square Enix | RPG | 6458日元 |
| 29日 | 智龙迷城 超级马里奥兄弟版 | PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION | GungHo | RPG | 4320日元 |
| 29日 | 智龙迷城 超级马里奥兄弟版（e商店下载） | PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION | GungHo | RPG | 4320日元 |
| 14日 | 蒸汽行动 林肯对异形 | Code Name: S.T.E.A.M | Intelligent Systems | S・RPG | 5076日元 |
| 14日 | 蒸汽行动 林肯对异形（e商店下载） | Code Name: S.T.E.A.M | Intelligent Systems | S・RPG | 5076日元 |
| 28日 | 初音未来 未来计划 豪华版 | 初音ミク Project mirai でらっくす | SEGA | MUG | 5378日元 |
| 28日 | 初音未来 未来计划 豪华版（e商店下载） | 初音ミク Project mirai でらっくす | SEGA | MUG | 5378日元 |
| 未定 | 天空机士罗迪亚 | ロデア・ザ・スカイソルジャー | 角川Games | ACT | 6264日元 |
| 未定 | 火焰之纹章if | ファイアーエムブレムif | Nintendo | S・RPG | 售价未定 |
| 未定 | 节奏天国 最新作（暂名） | リズム天国 最新作 | Nintendo | MUG | 售价未定 |
| 未定 | 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 | 大逆转裁判 －成步堂龙ノ介の冒险－ | Capcom | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 异度之刃 | ゼノブレイド | Nintendo | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 雷顿教授7（暂名） | レイトン7 | Level-5 | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 皮波罗古罗伊斯牧场物语 | ポポロクロイス牧场物语 | Marvelous | RPG | 售价未定 |

# PlayStation Vita

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2015年1月 | | | | | |
| 29日 | 无头骑士异闻录 扩散 | デュラララ！！ Relay | 角川Games | AVG | 6696日元 |
| 29日 | 无头骑士异闻录 扩散（PS商店下载） | デュラララ！！ Relay | 角川Games | AVG | 5940日元 |
| 2015年2月 | | | | | |
| 5日 | 写真女友 亲吻 加强版 | エビコレ フォトカノ Kiss | 角川Games | SLG | 4298日元 |
| 11日 | 忧世浪士 | 忧世ノ浪士 | Spike Chunsoft | A・AVG | 6264日元 |
| 11日 | 战国无双4-Ⅱ | 战国无双4-Ⅱ | Koei Tecmo Games | ACT | 6264日元 |
| 11日 | 战国无双4-Ⅱ（PS商店下载） | 战国无双4-Ⅱ | Koei Tecmo Games | ACT | 5554日元 |
| 19日 | 噬神者2 狂怒解放 | GOD EATER 2 RAGE BURST | BNGI | ACT | 6145日元 |
| 19日 | 薄樱鬼 随想录 面影之花 | 薄樱鬼 随想录 面影げ花 | Idea Factory | AVG | 6264日元 |
| 19日 | 薄樱鬼 随想录 面影之花（PS商店下载） | 薄樱鬼 随想录 面影げ花 | Idea Factory | AVG | 5451日元 |
| 19日 | 风雨来记3 | 风雨来记3 | 日本一Software | AVG | 6264日元 |
| 19日 | 风雨来记3（PS商店下载） | 风雨来记3 | 日本一Software | AVG | 5142日元 |
| 26日 | 地球队长 精神迷宫 | キャプテン・アース Mind Labyrinth | BNGI | AVG | 7171日元 |
| 26日 | 结城友奈是勇者 树海的记忆 | 结城友奈は勇者である 树海の记忆 | Furyu | ACT | 6998日元 |
| 26日 | 结城友奈是勇者 树海的记忆（PS商店下载） | 结城友奈は勇者である 树海の记忆 | Furyu | ACT | 6480日元 |
| 26日 | 恶魔恋人 黑暗宿命 | ディアボリックラヴァーズ ダークフェイト | Idea Factory | AVG | 6264日元 |
| 2015年3月 | | | | | |
| 12日 | 数码宝贝物语 电脑侦探 | デジモンストーリー サイバースルゥース | BNGI | RPG | 7171日元 |
| 12日 | 寒蝉鸣泣之时 粹 | ひぐらしのなく顷に粹 | 加贺Create | AVG | 7538日元 |
| 12日 | 寒蝉鸣泣之时 粹（PS商店下载） | ひぐらしのなく顷に粹 | 加贺Create | AVG | 6480日元 |
| 12日 | 胜利赛马8 2015 | ウイニングポスト8 2015 | Koei Tecmo Games | SLG | 6264日元 |
| 12日 | 遥远的时空中6 | 遥かなる时空の中で6 | Koei Tecmo Games | AVG | 7344日元 |
| 12日 | 遥远的时空中6（PS商店下载） | 遥かなる时空の中で6 | Koei Tecmo Games | AVG | 6480日元 |
| 19日 | 胧村正+元禄怪奇谭DLC全四篇下载码同捆包 | 胧村正+元禄怪奇谭 DLC 全四篇プロダクトコード入りパッケージ | Marvelous | A・RPG | 4860日元 |
| 19日 | 缤纷世界 世界终结 重生 | いろとりどりのセカイ WORLD'S END -RE：BIRTH- | Dramatic Create | AVG | 8964日元 |
| 26日 | 影牢 另一位公主 | 影牢 ～もう1人のプリンセス～ | Koei Tecmo Games | ACT | 6264日元 |
| 26日 | 海贼无双3 | ワンピース 海贼无双3 | BNGI | ACT | 7344日元 |
| 26日 | 闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择 | 闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女达の选择- | Marvelous | ACT | 7538日元 |
| 26日 | 刀剑神域 失落之歌 | ソードアート・オンライン -ロスト・ソング- | A・RPG | RPG | 6663日元 |
| 26日 | 刀剑神域 失落之歌（PS商店下载） | ソードアート・オンライン -ロスト・ソング- | A・RPG | RPG | 6663日元 |
| 2015年4月 | | | | | |
| 2日 | 第3次超级机器人大战Z 天狱篇 | 第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇 | BNGI | S・RPG | 7690日元 |
| 9日 | 苍翼异闻录 失落的记忆 | エクスプレイズ ロストメモリーズ | Arc System Works | AVG | 6264日元 |
| 23日 | 新装版 猩红帝国 | 新装版クリムゾン・エンパイア | QuinRose | AVG | 6804日元 |
| 23日 | 再见 海腹川背 散 | さよなら 海腹川背 ちらり | Agatsuma | ACT | 5184日元 |
| 30日 | 东京新世录 巴别塔行动 | 东京新世录 オペレーションバベル | 5pb. | RPG | 6264日元 |
| 30日 | 东京新世录 巴别塔行动（PS商店下载） | 东京新世录 オペレーションバベル | 5pb. | RPG | 5400日元 |
| 2015年5月 | | | | | |
| 未定 | 舰队收藏 改（暂名） | 舰これ改 | 角川Games | 类型未定 | 售价未定 |
| 2015年春 | | | | | |
| 未定 | 职业棒球魂2015 | プロ野球スピリッツ2015 | Konami | SPG | 售价未定 |
| 2015年内 | | | | | |
| 未定 | 最终幻想Agito 加强版 | ファイナルファンタジーアギト プラス | Square Enix | RPG | 4104日元 |
| 未定 | 最终幻想Agito 加强版（PS商店下载） | ファイナルファンタジーアギト プラス | Square Enix | RPG | 免费 |

## 近期焦点

### 恶魔幸存者2 破纪录

期待度 S

1.29 ◆Atlus◆S・RPG◆6458日元 3DS

这个可令游戏时间轻松破百的延期大神终于治好了自己狂躁的拖延症，作为资料篇其新增内容也是极为厚道的。保留原版所有内容的基础上实现全程语音，新追加的剧情在游戏初始即可体验，方便了前作老玩家。此外安田典生的另一部知名作品《无头骑士》的多个角色也将客串本作，作为己方角色出战。

### 塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

期待度 S

2.14 ◆Nintendo◆A・AVG◆5076日元 3DS

本作是“《塞尔达》系列”中风格最奇特的作品。故事设定紧接《时之笛》之后，玩家在游戏中依然可以借助时之笛的力量穿越时空，不过这一次是要在无限循环的3天中拯救世界。而另一个关键词则是“面具”，各种各样的面具能够赋予玩家不同的能力，玩法也随之变得丰富多彩。

# DVD光盘 内容导视



任天堂网络直播会
2015.1.14





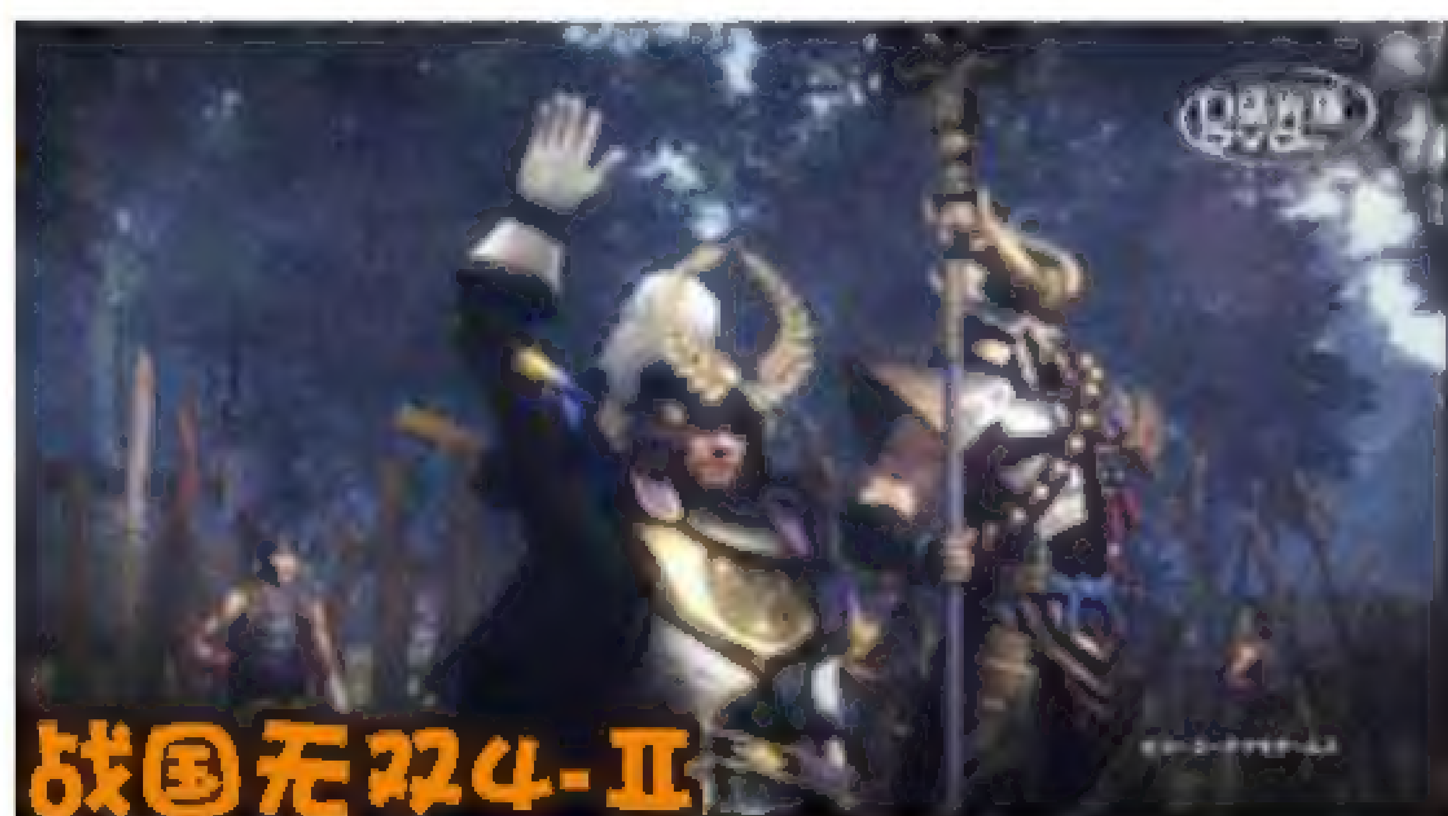
## 劲作直击



高达破坏者2

## 游戏展望台

| | |
|---|---|
| 战国无双4－Ⅱ | 交响旋律 勇者斗恶龙 |
| 噬神者2 狂怒解放 | 新网球王子 走向顶点 |
| 数码宝贝物语 电脑侦探 | 黑子的篮球 通向未来的羁绊 |
| 世界树与不可思议的迷宫 | 智龙迷城 超级马里奥兄弟版 |



战国无双4-Ⅱ



海贼无双3

## 新作特搜队



最终幻想 探索者



妖怪手表2 真打

## 本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《妖怪手表2 真打》的演示最后的BOSS战中，BOSS手中拿的是什么？

A.面具　　B.扇子　　C.伞



3名

3DS LL硬壳包



# 口袋玩家 VOL.86

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、
漫画、卡片、周边、小说……

专题企划

**2014 口袋要闻回顾**

盘点过去的 2014 年有关《口袋妖怪》的各种大事要闻。

研究所

**《Ω 红宝石 · α 蓝宝石》战术系统探究**
**——第六世代的攻击型 PM**

全面解析各个属性精灵的攻击能力。

**口袋妖怪详尽分析——从神篇（五）**

《从神篇》再续，基于《Ω 红宝石 · α 蓝宝石》分析伊宿三斗神：科巴鲁昂、特拉奇昂和比里基昂。

**双打努力分配研究系列——球桶菇**

基于《Ω 红宝石 · α 蓝宝石》的实机双打，来详细研究如何分配球桶菇的努力值

**精美赠品**

2014 剧场版《破坏之茧与迪安茜》中文字幕 DVD+《Ω 红宝石 · α 蓝宝石》贴纸

**幸运大抽奖继续进行！**

**2月3日 全国上市！**



电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持 PC、iPad、iPhone、Android、vBooks 等终端阅读。

# 口袋妖怪 Ω 红宝石 · α 蓝宝石 完全攻略本




完全面向国内口袋玩家，英语日语双语言向，收录最系统解析、最详尽的图文攻略、最深入的非主线研究、最全面的资料，做最完备的《Ω 红宝石 · α 蓝宝石》攻略本！

**系统篇**

全景地图、详细地图、设施详解、协助冒险的角色及每日事件人物、口袋妖怪相关的各种系统、有关对战和训练师相关的全面解析、导航系统全讲解……全面解析《Ω红宝石 · α蓝宝石》的世界。

**图文攻略**

用地图+地图资料+事件的方式，来详细介绍每一个城市和路段的相关事件的图文攻略

**主线外攻略**

超级秘密基地、华丽大赛以及战斗洋馆的详细攻略

**资料篇**

全国图鉴精灵收集及蛋组、野生精灵努力值列表、全道具、全技能（战斗/华丽大赛）、全特性等数据资料以及相关注解。

**已上市！全国报刊亭有售**

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：19.8 元